Искусство с открытым исходным кодом

X-низм

(или Хнизм, Икс-низм, Икснизм, а также Xnism и X-nism)

От неслучайной случайности к абстрактной красоте

Версия документа 1.0

© XnismArtist CC BY-SA 4.0

1. Оглавление

2. Лицензионная информация....3
3. Основы методики....4
3.1. Введение....4
3.2. Базовая методика....6
3.3. Варианты основного контура....9
3.4. Техники украшения глифов....11
3.5. Альтернативные способы построения глифов....15
3.5.1. Треугольники....15
3.5.2. Соприкасающиеся окружности....16
3.5.3. Расходящиеся круги....17
3.5.4. Лепестки, листки, чешуйки....19
3.5.5. Деревья....20
3.5.6. Облака....21
3.5.7. Волны....23
3.5.8. Узлы....27
3.6. Предопределённые глифы....28
3.6.1. Заполнение простой фигуры....28
3.6.2. Художественное заполнение силуэта....29
3.6.3. Градиентное заполнение....35
3.6.4. QR-коды....39
3.6.5. Стилизация шрифтов....40
3.7. Бесшовный узор....41
3.7.1. Квадрат....41
3.7.2. Шестиугольник....48
3.8. Общие соображения о практическом применении методики....52
3.9. Предостережения....53
4. Дополнительная польза от процесса и результата применения методики....54
5. Правовая информация....56
5.1. Отказ от гарантий и ограничение ответственности:....56
5.2. Лицензионное уведомление....56
5.3. Развёрнутое пояснение....57

2. Лицензионная информация

Этот документ распространяется на условиях лицензии Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Использование методики не означает, что автор методики одобряет ваш продукт, гарантирует его качество или является вашим партнером.

3. Основы методики

3.1. Введение

3.1.1. Что такое X-низм

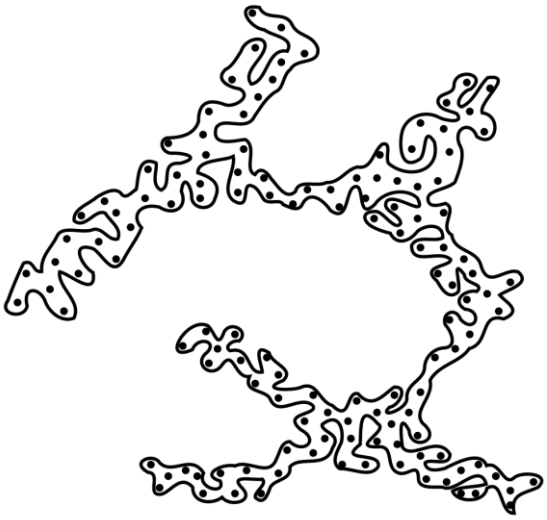
Это простая методика создания эстетически привлекательных произведений разной сложности. Предназначена она для художников и не художников любого уровня мастерства.

Варианты написания: X-низм, Хнизм, Икснизм, Икс-низм, X-nism или Xnism - пока не придумается что-то лучшее.

3.1.2. Что такое глиф

Отдельное произведение X-низма называется **глиф**.

В своей **базовой форме** глиф представляет собой замкнутый **контур** - непрерывную линию, которая окружает **созвездие** случайным образом расположенных точек.



3.1.3. Художественная ценность

Завершённый глиф, каким бы простым он ни был - самостоятельное художественное произведение. Его можно использовать как основу для узоров, элементов декора и прочих практических применений - на что только хватит фантазии.

Кроме того, сам процесс его создания, сама практика X-низма тоже имеет ценность и приносит ощутимую пользу, о которой отдельно говорится в конце документа.

Искусство ли это? Со всей определённостью да, поскольку результат - эстетически привлекательное изображение.

Нужно ли быть профессиональным художником, чтобы создавать произведения в этом стиле? Со всей определённостью нет, ведь простые принципы и техники может применять абсолютно любой человек - достаточно быть способным держать пишущий предмет, проводить им непрерывную линию и хоть как-то ощущать разницу между «красиво» и «некрасиво».

3.1.4. Новизна и оригинальность

Было бы неправдой говорить об абсолютной уникальности и неповторимости как методики во всех её аспектах, так и результатов её применения. Люди рисовали и рисуют похожие вещи, алгоритмы генерируют похожие изображения, природа создаёт похожие формы совершенно естественным образом.

Х-низм как методика систематизирует подходы и принципы, которые позволяют легко и быстро создавать красивые глифы.

У методики есть парадоксальная особенность - сочетание детерминированного алгоритмического подхода и привносимой художником случайности, индивидуальной и неповторимой.

3.1.5. Материалы и инструменты

Для практики Х-низма можно использовать всё, что есть под рукой - самые простые и доступные материалы и инструменты.

Кусок бумаги произвольной формы, карандаш, ручка, фломастер или кисть с красками? Годится.

Ровная поверхность дорожной пыли или морского песка, веточка или собственный палец? Тоже годится.

Компьютер и простейший растровый редактор наподобие Paint или векторный редактор наподобие Inkscape? Прекрасно подходит.

Всё, на чём можно оставлять следы и всё, чем можно их оставлять - всё годится и всё подходит, чтобы практиковать Х-низм и создавать собственные произведения

3.1.6. Зачем оно нужно, какая польза от всего этого?

Во-первых, это может быть красиво, что ценно уже само по себе.

Во-вторых, процесс рисования глифа отвлекает от забот, тревог и навязчивых мыслей.

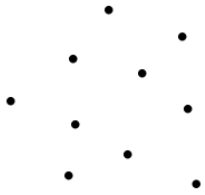
В-третьих, благополучно завершается одно начатое дело. Оно вроде как небольшое, и в то же время - дело сделано: был совершён труд и получен явный результат. Это вызывает чувство удовлетворения.

В-четвёртых, готовый глиф можно применить в практических целях для украшения чего угодно - на что только хватит фантазии.

3.2. Базовая методика

3.2.1. Созвездие точек

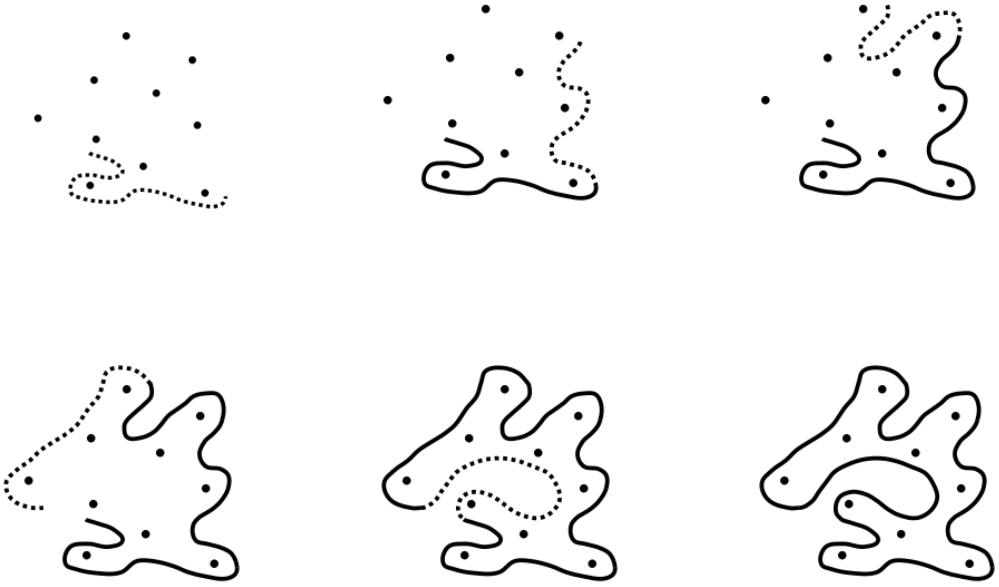
Первым делом нужно задать основу глифа - «засеять» пространство точками, произвольным образом, без размышлений. Куда захочется поставить точку, туда её и поставить. Как только возникнет ощущение «всё, достаточно», расстановку точек можно сразу же прекратить. Здесь - первое проявление работы подсознания. Результат первого этапа - **созвездие точек**, основа для дальнейших действий методики.



Именно вокруг этого созвездия происходит появление и развитие глифа, именно созвездием задаётся его сложность и общий внешний вид.

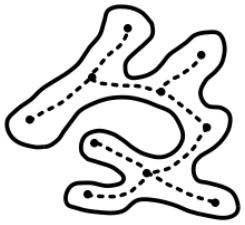
3.2.2. Основной контур

Следующим шагом нужно сформировать **основной контур** - непрерывную линию, которая окружает созвездие точек: всё созвездие целиком, какую-то его часть или части. Делать это нужно опять-таки случайно и произвольно, без размышлений. Здесь - второе проявление работы подсознания. Именно оно вносит индивидуальные, случайные элементы в формальную методику Х-низма.



Этот контур или контуры могут получиться сложными или простыми - важно сделать их замкнутыми и непрерывными, окружить ими ту область или области, внутри которых лежат точки созвездия.

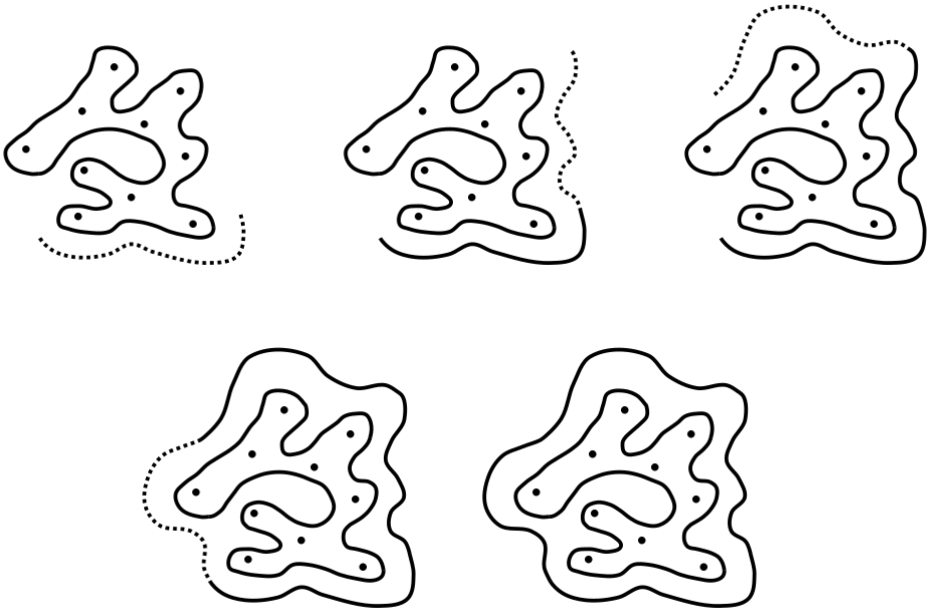
Что значит «окружить» область? Сформировать контур так, чтобы от любой точки созвездия к любой другой можно было провести непрерывную линию, не пересекая линию контура, оставаясь внутри него.



Вот и всё, глиф создан, базовый результат получен.

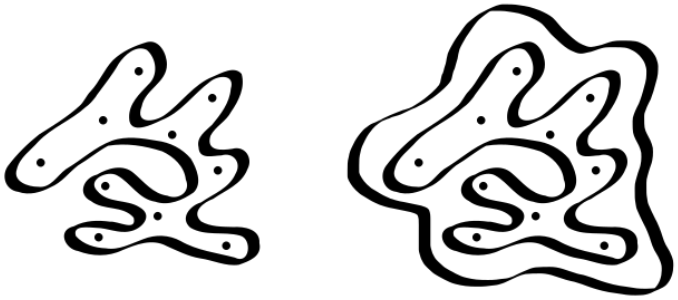
3.2.3. Наружный контур

Теперь можно добавить **наружный контур** - окружить основной контур ещё одной линией: с ним обычно получается красивее. Делается это, как и на предыдущих этапах, случайным образом, как захочется.



3.2.4. Типы линий

Рисовать контуры можно практически как угодно, не обязательно линией фиксированной толщины. Например, довольно красиво получаются рисунки «каллиграфической кистью».

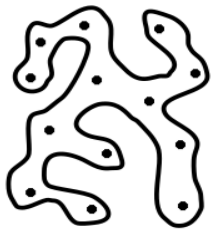


3.2.5. Практические советы по рисованию глифов карандашом на бумаге

- важно, чтобы все точки созвездия были хорошо различимы;
- точки созвездия можно ставить, ударяя карандашом по бумаге - будут получаться скорее короткие штрихи, а не точки;
- точки созвездия можно ставить, прикасаясь к бумаге и совершая несколько оборотов вдоль оси карандаша, как бы «потирая пальцами» - точки будут получаться более аккуратные и ясно видимые;
- проводить линию контура лучше всего непрерывно, не отрывая карандаш - позволяя подсознанию направить линию туда, куда захочется и следя за тем, чтобы карандаш или рука не перекрывали видимость точек.

3.2.6. Практические советы по рисованию глифов в векторном или растровом редакторе

- в качестве точки создаётся малая окружность с заполнением её каким-то цветом;
- эта окружность выделяется и копируется в буфер обмена (Ctrl+C);
- для векторного редактора - туда, где где хочется поставить новую точку созвездия, наводится курсор мыши и нажимается Ctrl+V;
- для стандартного растрового редактора - нажимается Ctrl+V, и вставленная новая окружность перетягивается из верхнего левого угла в то место рабочего пространства, где хочется поставить новую точку созвездия;
- контуры лучше всего рисуются плавно, без спешки;
- контуры завершаются и замыкаются в той же точке, откуда началось их рисование;
- достаточно красивыми получаются контуры, нарисованные простой линией и «каллиграфической кистью»;
- в векторном редакторе глифы выглядят более «гладко»;



- в растровом редакторе глифы выглядят грубее;

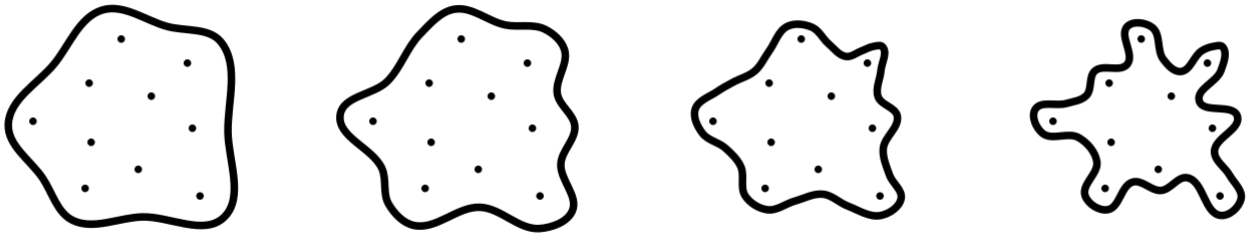
- в векторном редакторе больше возможностей (работа со слоями и так далее).

3.3. Варианты основного контура

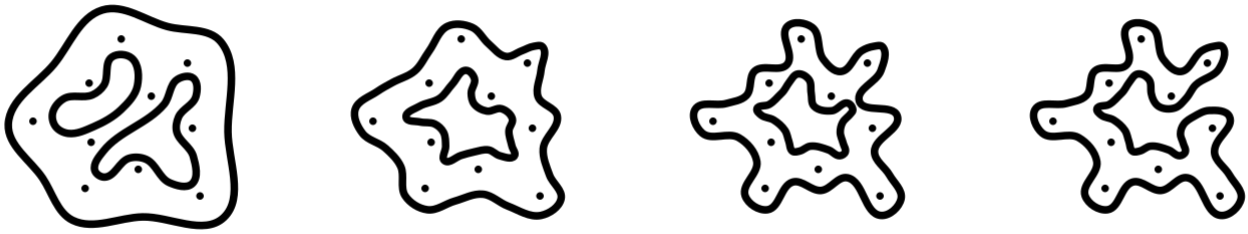
Из одного и того же созвездия могут получиться очень разные глифы. Пустые и заполненные точками области можно увидеть по-разному и огромным множеством способов ограничить их линиями контуров.

3.3.1. Если просто и без особой фантазии окружить линией всё созвездие, формируется контур, который выглядит «массивным». Приближение линии контура ближе и ближе к точкам созвездия делает глиф похожим на амёбу.

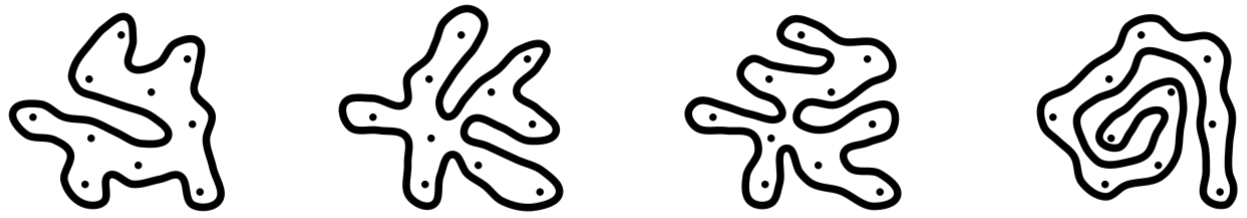
При этом внутри контура остаются условно «пустые» области - там, где точки расположены разреженно.



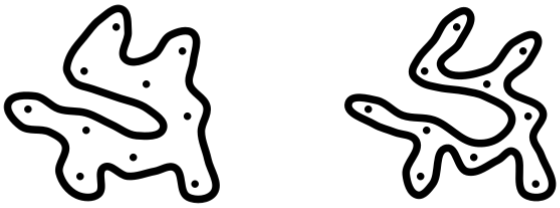
3.3.2. Пустые области позволяют разместить там контур, ограничивающий эту пустоту - пространство, где нет точек созвездия. Он может быть единым или их может быть несколько. Он может полностью находиться внутри основного контура, а может иметь выход наружу - если основной контур изначально формируется с учётом того, что внутренняя пустота должна иметь выход.



3.3.3. Если рисовать глиф произвольным образом, получится контур случайной формы. Внимание сознательно концентрируется на заполненных точками созвездия областях или же на пустоте, а подсознание направляет линии контуров так, чтобы окружить эти области.

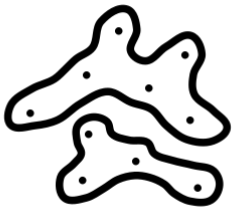


3.3.4. Области, окружённые линией основного контура, даже при схожих формах могут выглядеть по-разному - быть визуально тонкими или толстыми, например.



3.3.5. Возможны разные «окончания» контура - округлые, острые, подобные пламени и так далее.

3.3.6. Основной контур может состоять из нескольких отдельных контуров.



Заметки и наблюдения

С практикой приходит ощущение большей и меньшей пустоты или наполненности областей, приходит навык восприятия «голоса подсознания», направляющего формирование глифа.

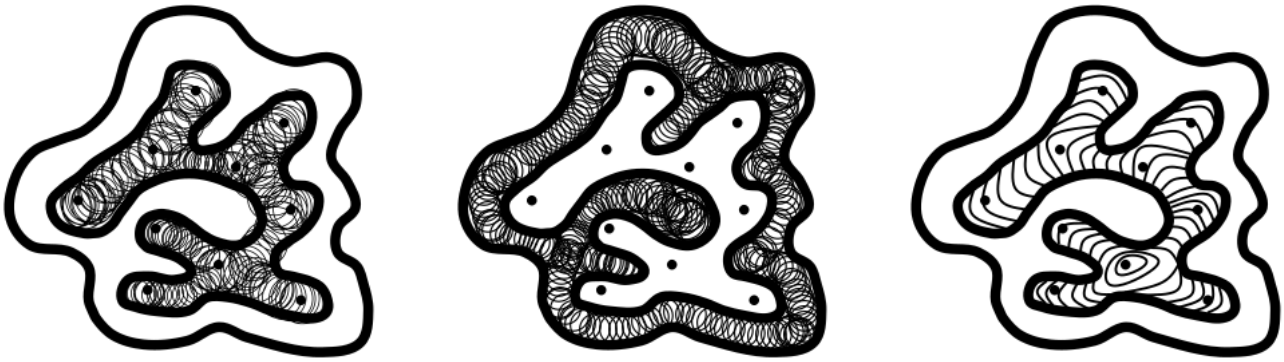
При создании глифа можно как думать о чём-то определённом, так и просто сосредоточиться на процессе. От этого будет зависеть вид и форма конечного результата - внутреннее состояние и внутренние процессы практикующего отразятся и проявятся в глифе.

3.4. Техники украшения глифов

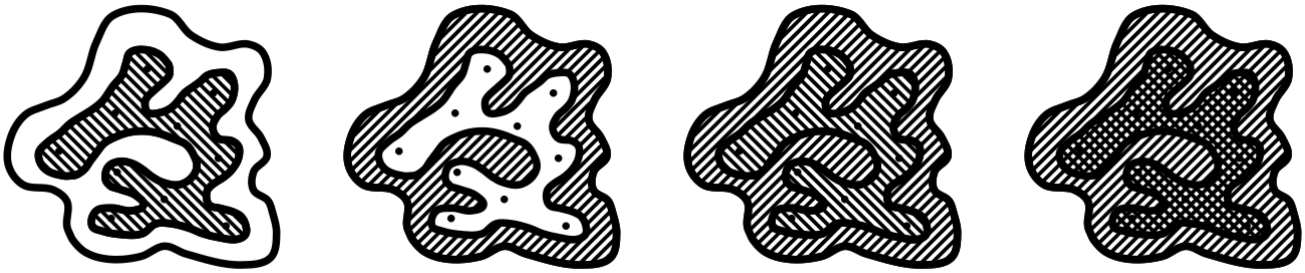
Базовый глиф можно украсить - здесь огромный простор для творчества и для применения художественных талантов, способностей и навыков.

3.4.1. Простейшее украшение получается, если ставить случайные точки внутри основного и наружного контуров. Этот вариант хорошо подходит для рисования карандашом.

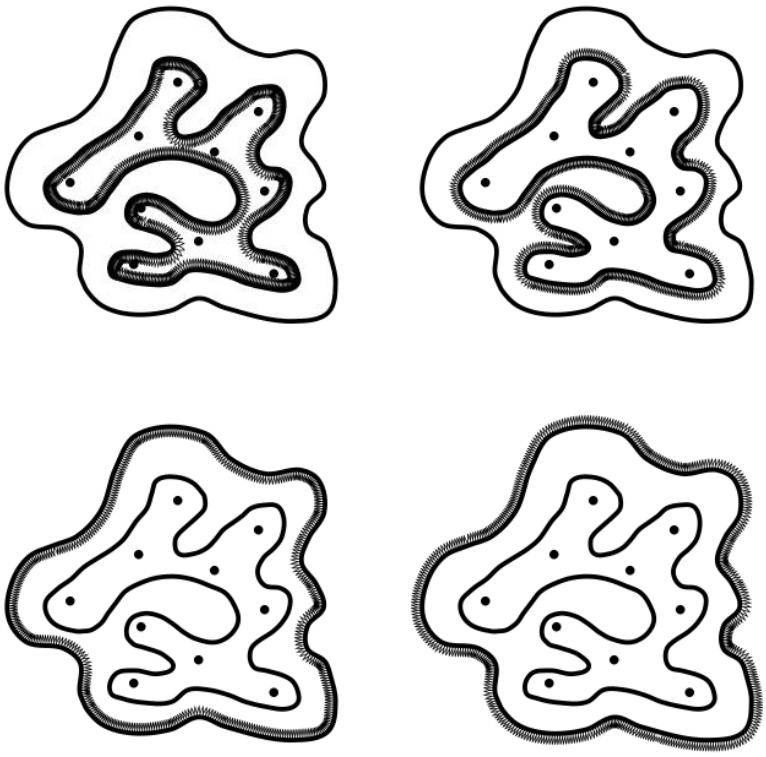
3.4.2. Пространство внутри основного и наружного контуров можно равномерно заполнять круговыми движениями или последовательно рисовать дуги.



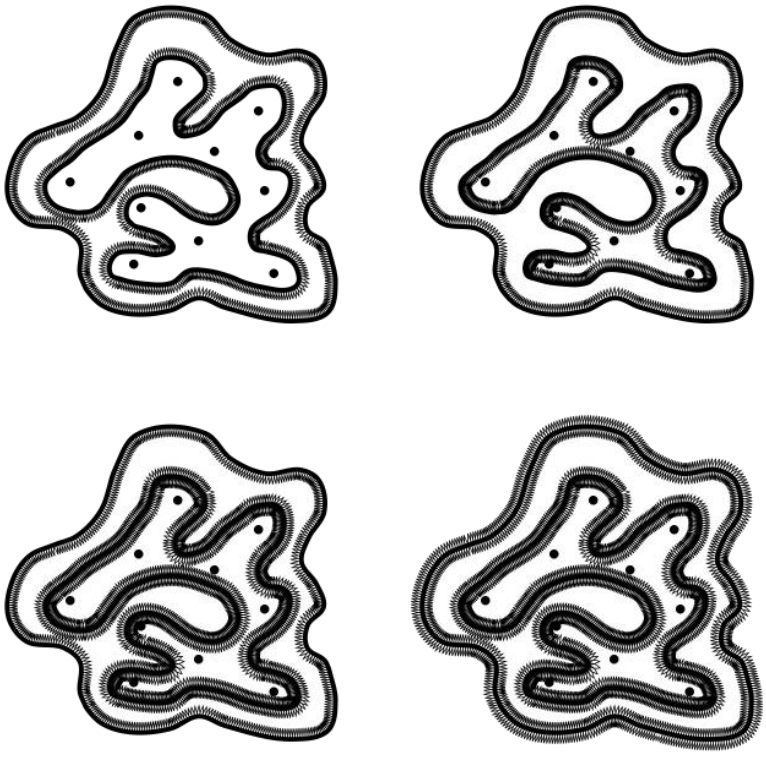
3.4.3. Можно наносить штриховку внутри контуров: внутри каждого контура отдельно или одну поверх другой.



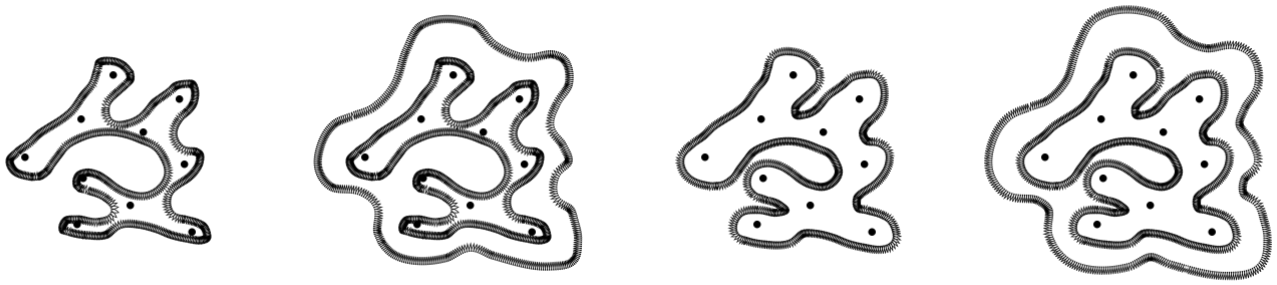
3.4.4. Если штриховать зигзагом вдоль основного и наружного контуров, в направлении к центру или от центра глифа, образуется что-то похожее на кораллы или кристаллические пещеры - жеоды.



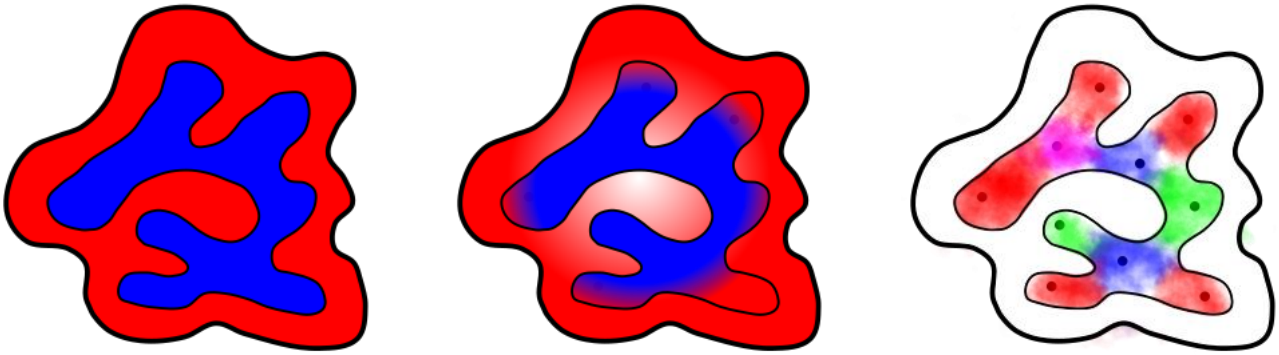
Жеоды внутри и снаружи контуров можно комбинировать.



3.4.5. Вместо ровных линий можно изначально рисовать «пушистые» линии контуров.



3.4.6. Контуры глифа можно равномерно или с градиентом заполнять цветом, применять техники батика и акварели, экспериментировать с цветами и техниками.



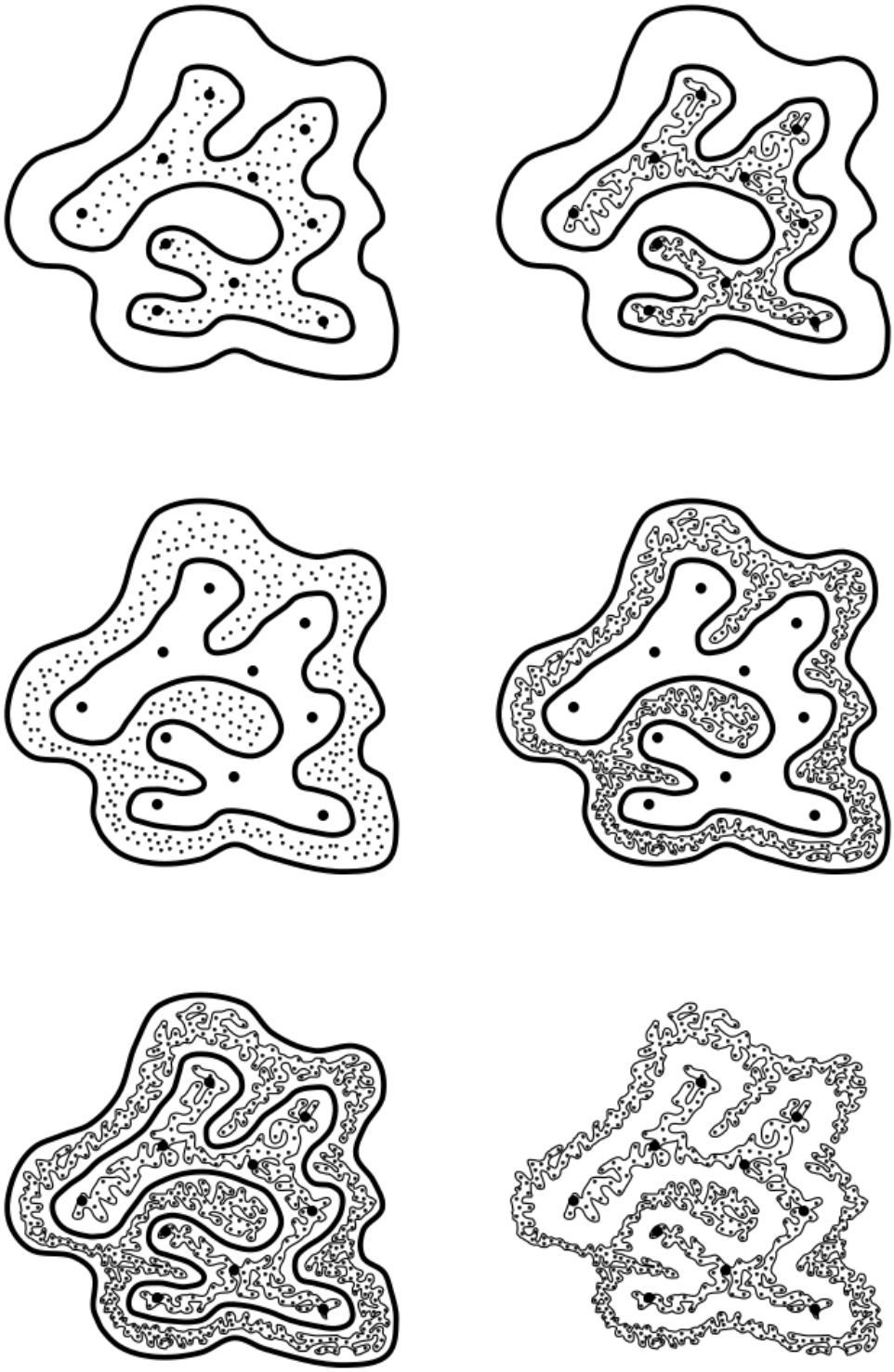
3.4.7. Глиф можно оформить в виде дудлов - человечков или животных, по мере художественных талантов и фантазии.

Заметки и наблюдения

В этом варианте очень многое зависит от внутреннего состояния художника - оно будет проявляться в сценах и сюжетах.

3.4.8. Вложенный контур / фрактал

Основной и наружный контуры можно заполнить новыми контурами - так же, как создаётся основной контур: область засеивается новым случайным созвездием точек, которое окружается новой линией.



3.5. Альтернативные способы построения глифов

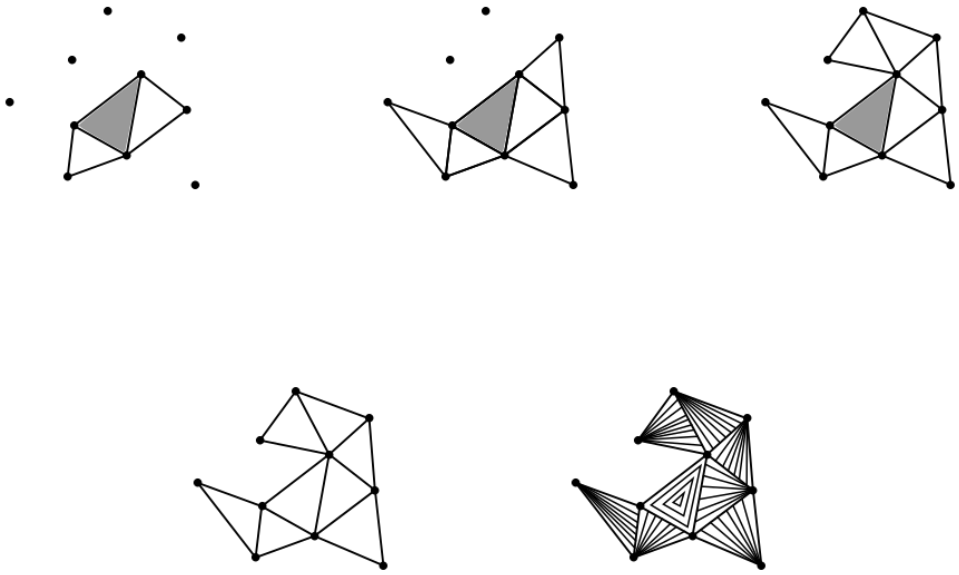
Глиф может выглядеть совсем по-другому, если использовать иные подходы формирования основного контура (или чего-то подобного ему) из созвездия точек.

Довольно красивые альтернативные глифы получаются с помощью методик, более похожих на алгоритмы, чем базовая интуитивная методика.

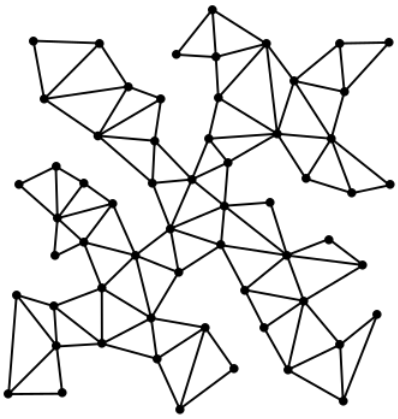
3.5.1. Треугольники

Выбираются произвольные три близлежащие точки и соединяются треугольником.

К каждой из сторон этого треугольника достраивается новый треугольник - до одной из ближайших точек по выбору. Ко всем получившимся новым треугольникам - точно так же, пока остаются свободные точки созвездия. Далее применяется произвольная техника украшения.



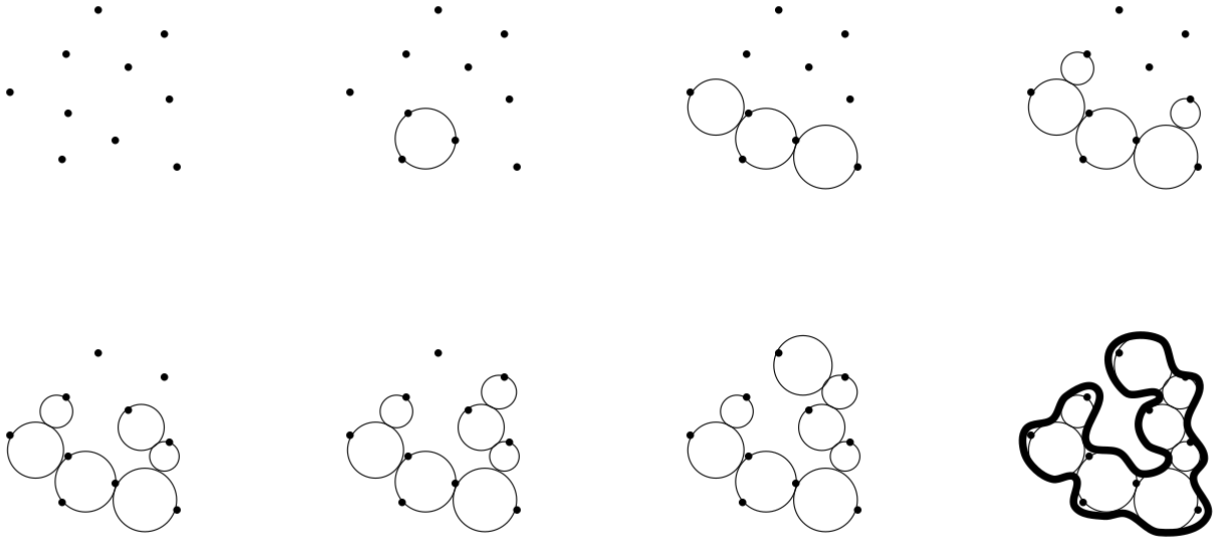
Можно заметить, что этот способ выглядит лучше на большом количестве точек.



3.5.2. Соприкасающиеся окружности

Через произвольно выбранные три соседние точки созвездия проводится окружность. Далее рисуются новые окружности, которые касаются уже существующих окружностей и проходят через следующие ближайшие точки - пока не будут использованы все точки созвездия.

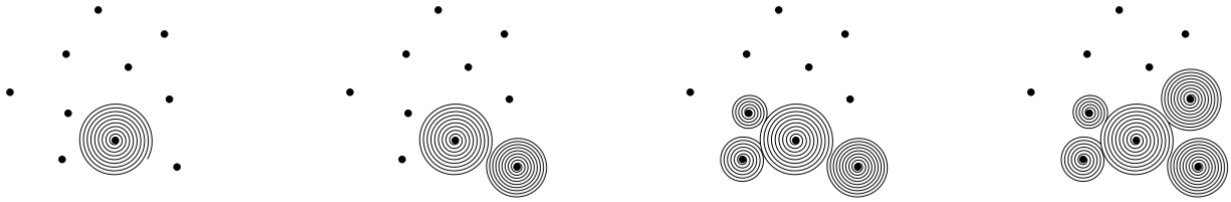
После этого вокруг всех окружностей формируется основной контур.



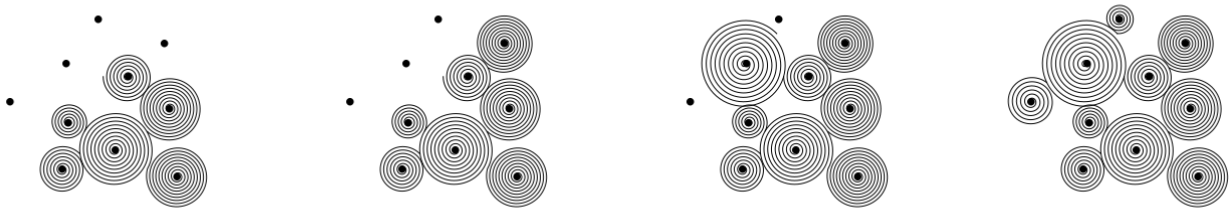
Далее добавляется наружный контур и применяются произвольные техники украшения.

3.5.3. Расходящиеся круги

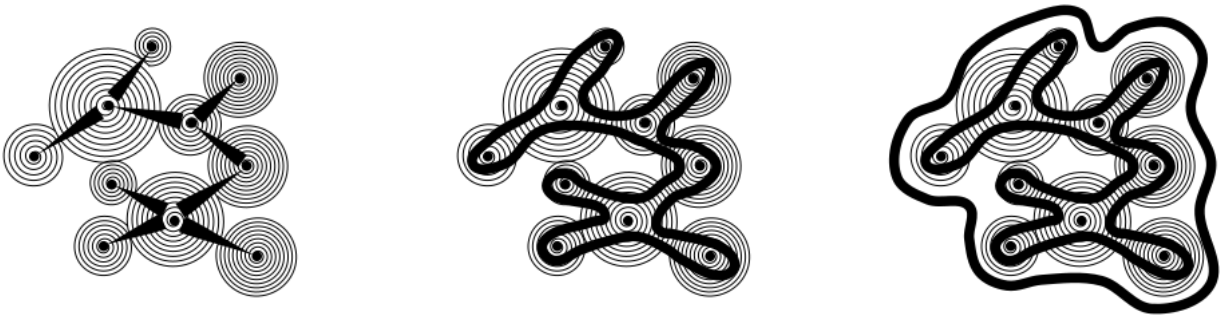
Выбирается одна точка, вокруг неё рисуются концентрические окружности или расходящаяся спираль - примерно до середины расстояния до случайно выбранной близкой точки. Затем из этой точки и прочих лежащих рядом точек рисуются такие же расходящиеся окружности или спирали до момента их соединения.



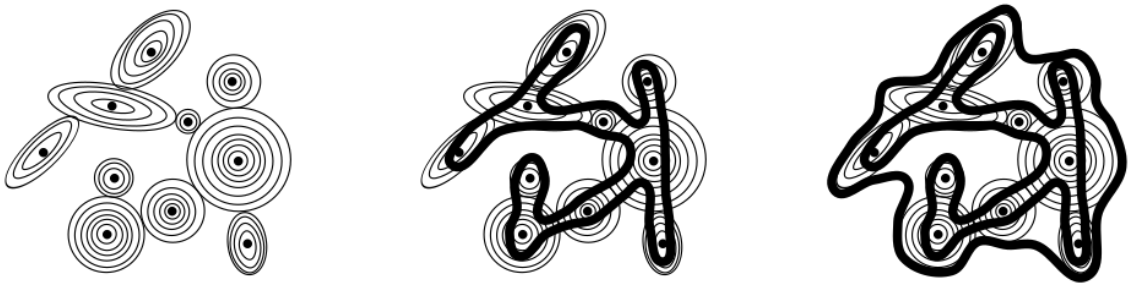
Аналогично - для всех оставшихся точек.



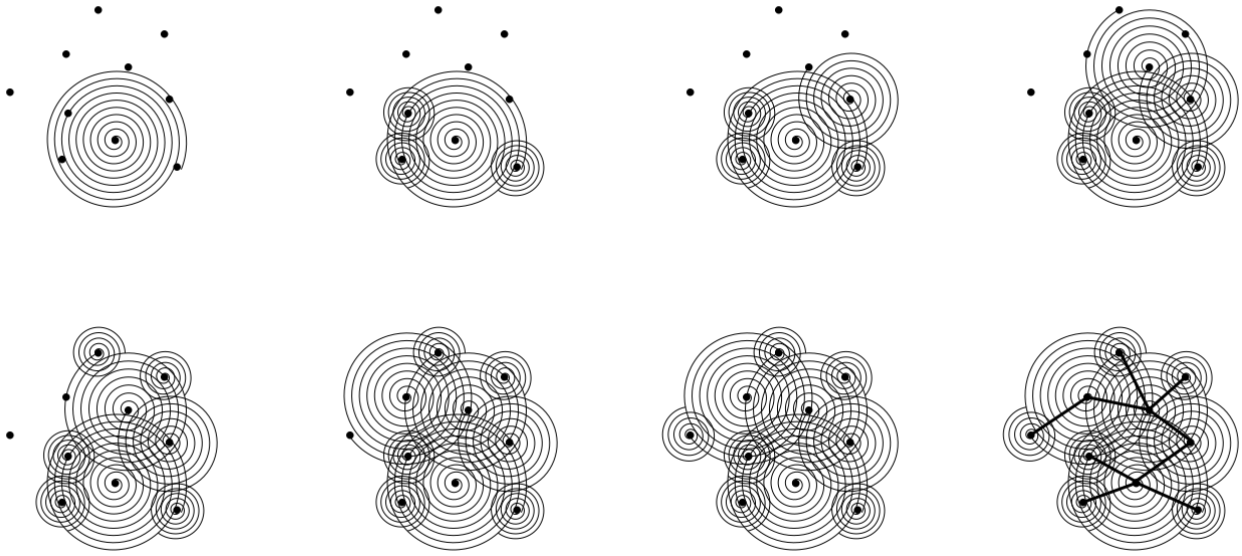
Формируется основной контур, повторяя последовательность поглощения новых точек, а затем - наружный контур вокруг всех окружностей или спиралей.



Там, где окружности оказываются слишком «тяжеловесными» из-за большого расстояния до ближайших точек, можно рисовать эллипсы.



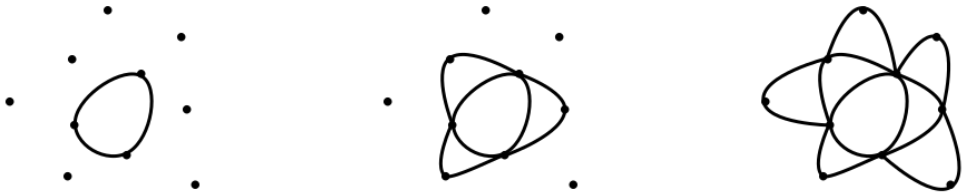
Как вариант, возможно рисование окружности или спирали вплоть до поглощения близлежащей точки или точек, фиксируя последовательность этих поглощений.

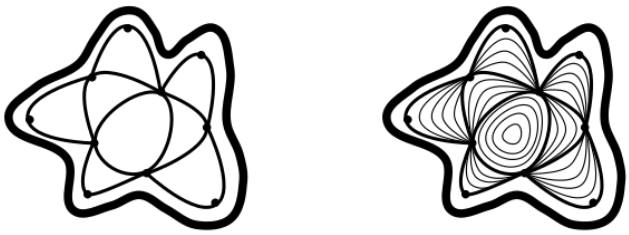


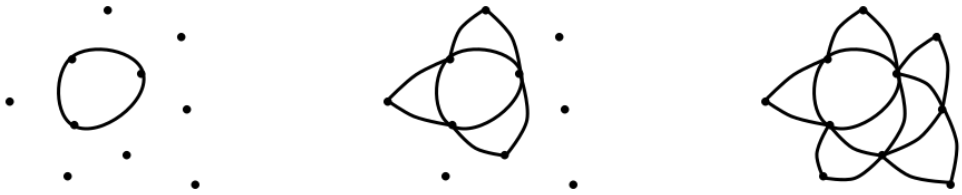
Затем - формирование основного и наружного контуров по обычной методике, а также украшение глифа.

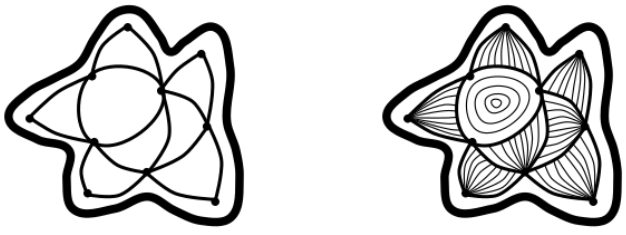
3.5.4. Лепестки, листки, чешуйки

Вместо треугольников можно рисовать плавные кривые, с округлыми или острыми вершинами - тогда получаются фигуры, похожие на листья или лепестки. Они сами по себе заменяют основной контур, остаётся лишь окружить их наружным контуром и затем украсить.









3.5.5. Деревья

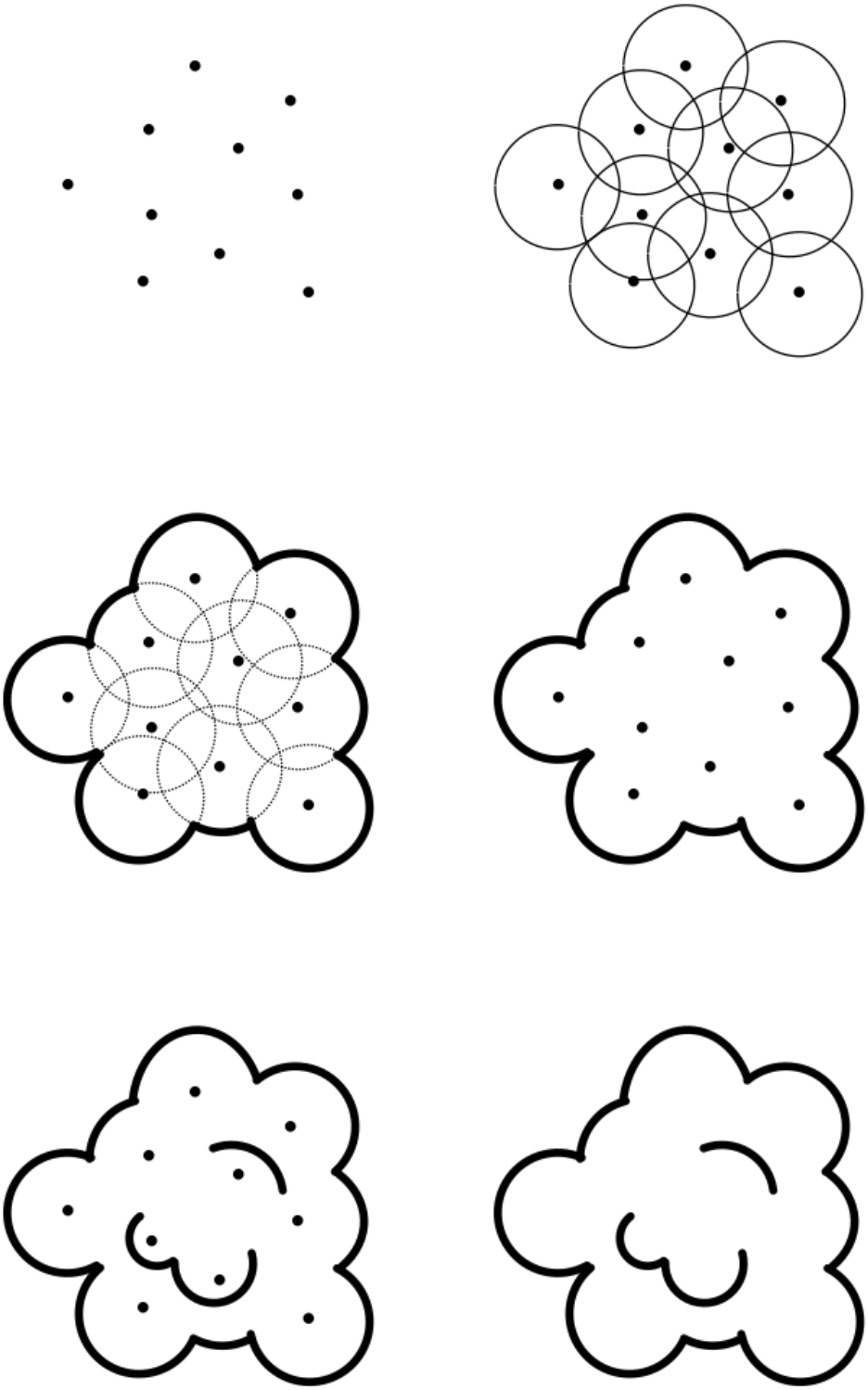
Возможно построение чего-то, похожего на растение или дерево.

Сначала ствол: из одной произвольной точки к самой дальней точке, завершая его чем-то, похожим на лист или цветок.

Затем - новые ветви от этого ствола, новые ветви от ветвей и так далее.

3.5.6. Облака

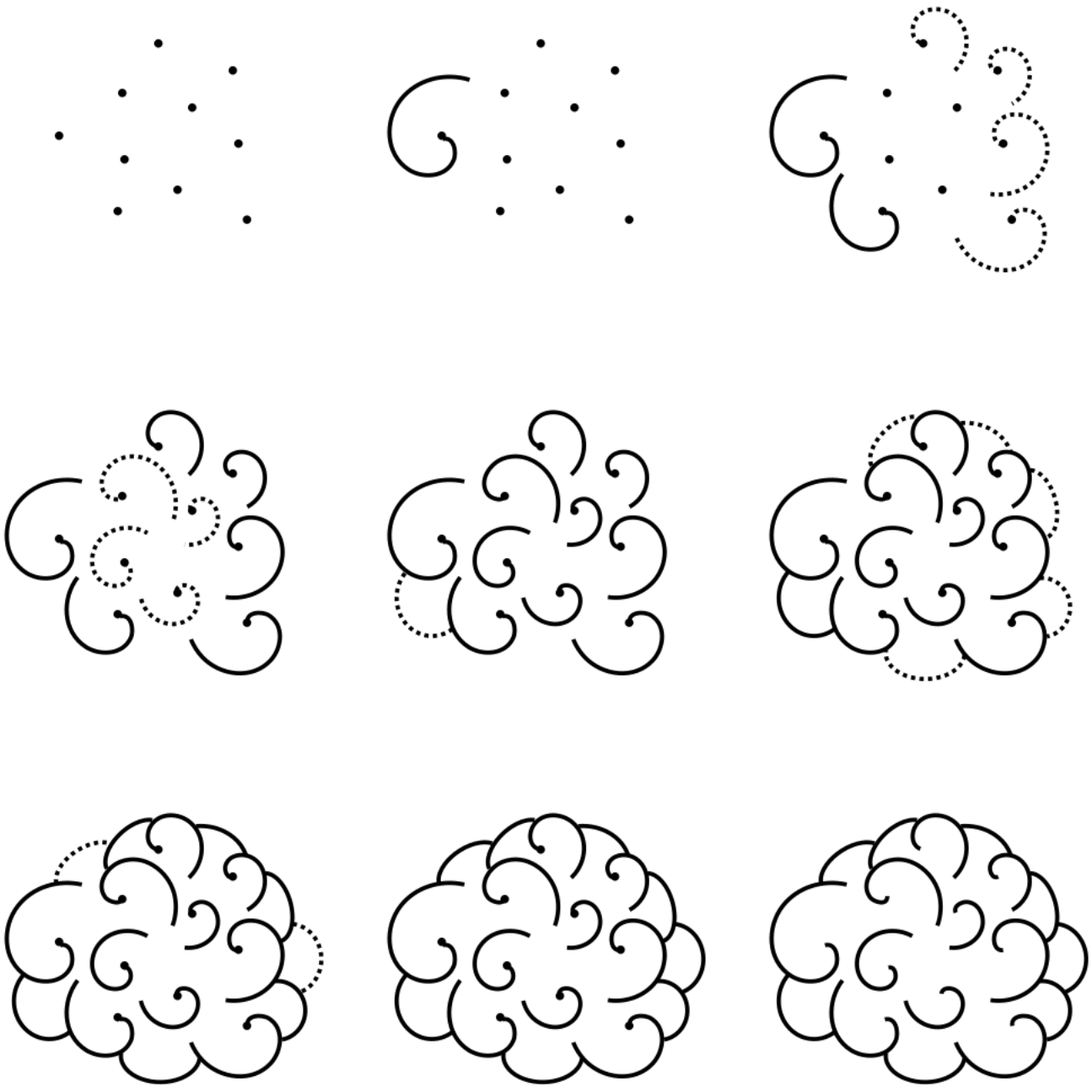
Используя всё то же самое созвездие точек, можно рисовать стилизованные облака.



Облака могут быть выполнены в азиатском стиле.

Из точек рисуются «вихри» - обычно в одном направлении, по часовой стрелке или против (так точно будет эстетически привлекательно).

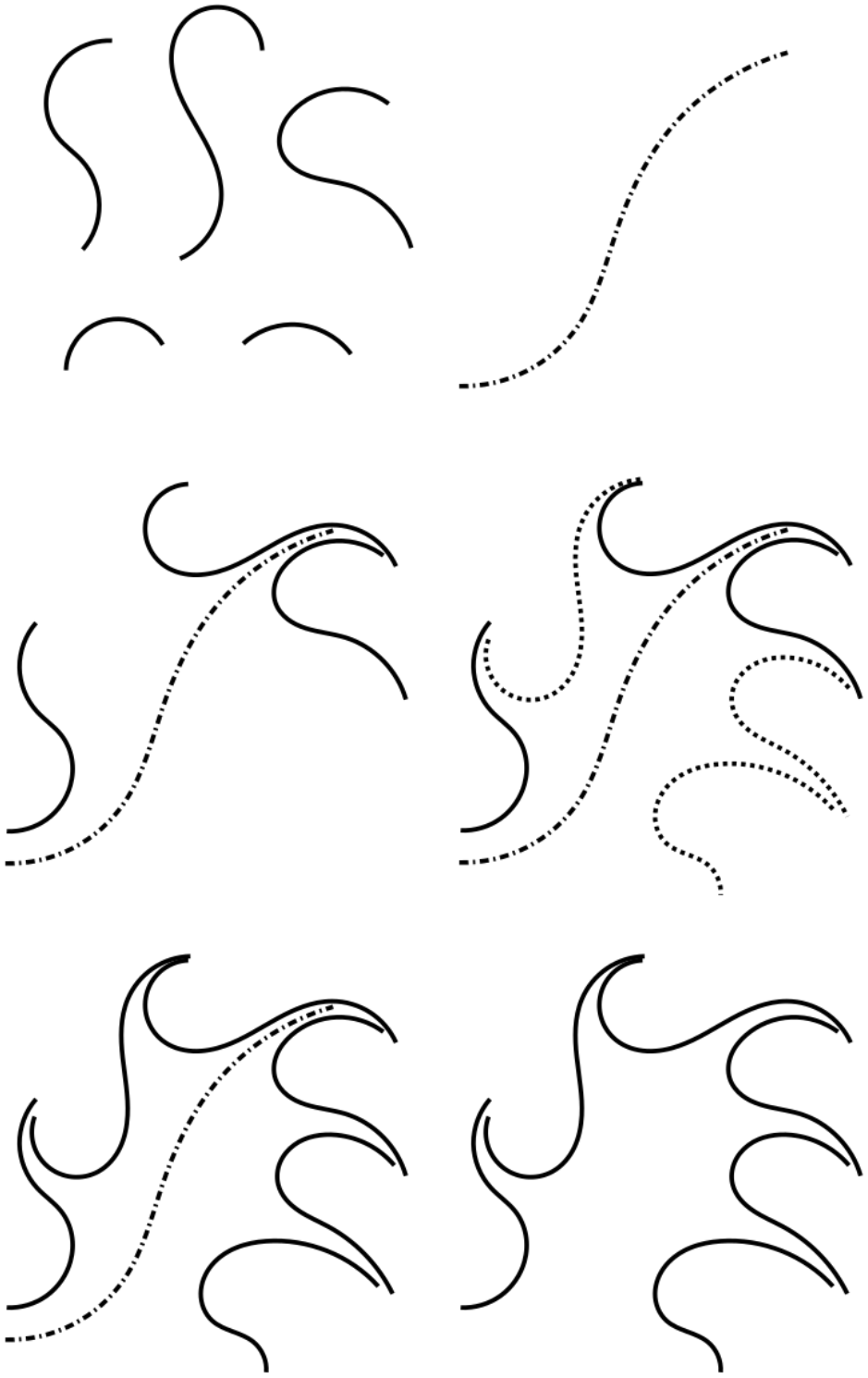
Промежутки между соседними вихрями соединяются дугами, чтобы получилась непрерывная линия внешнего контура облака.



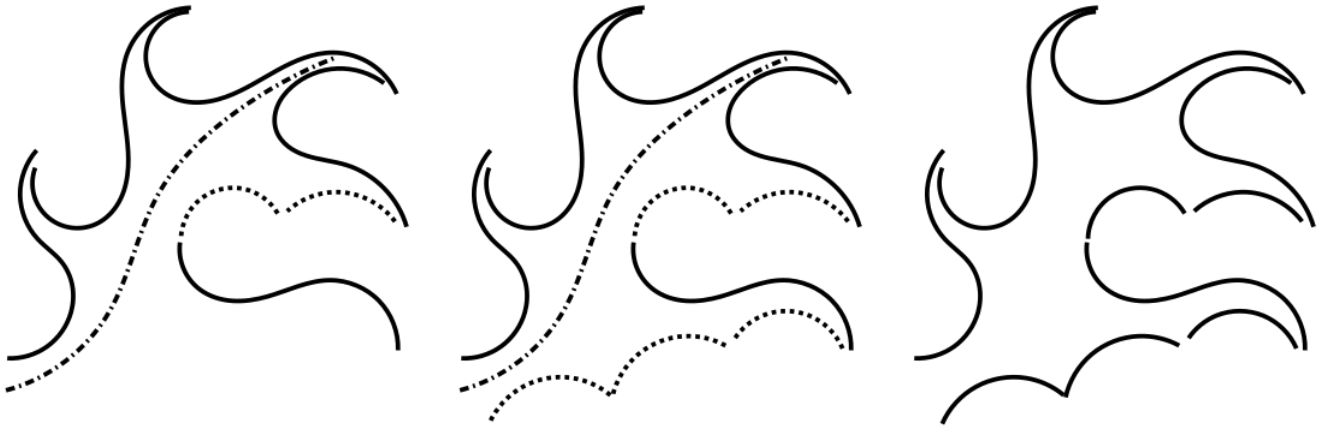
3.5.7. Волны

Созвездие точек может быть основой для фигур, похожих на волны в азиатском стиле.

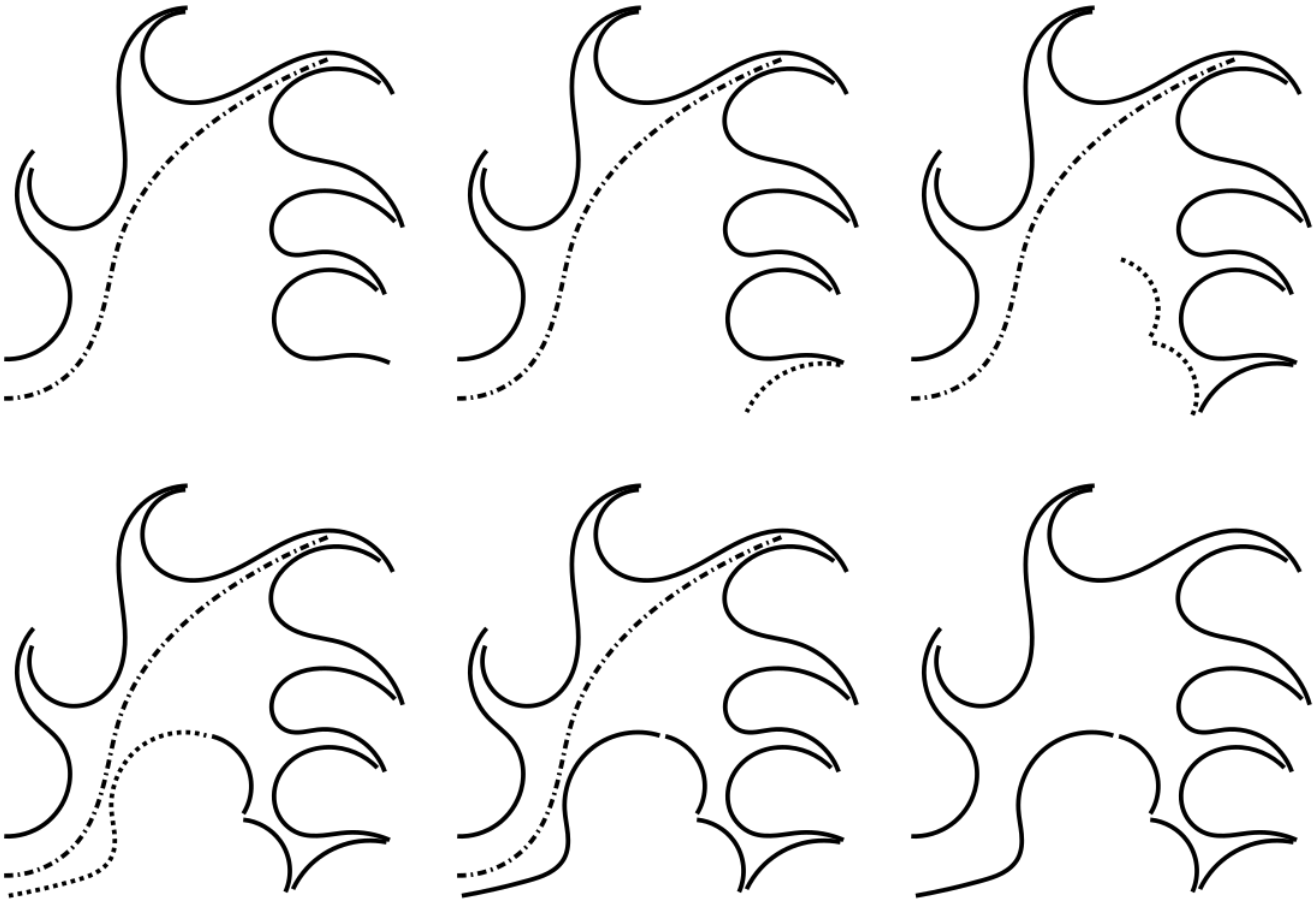
В самом простом варианте волны рисуются S-образными кривыми и дугами, которые располагаются около S-образной центральной линии. В простейшем варианте даже дуги не нужны - достаточно располагать кривые так, чтобы языки волны как бы «стекали» к центральной линии и образовывали новые языки.



Возможно усложнение рисунка и продление языков с помощью дуг.

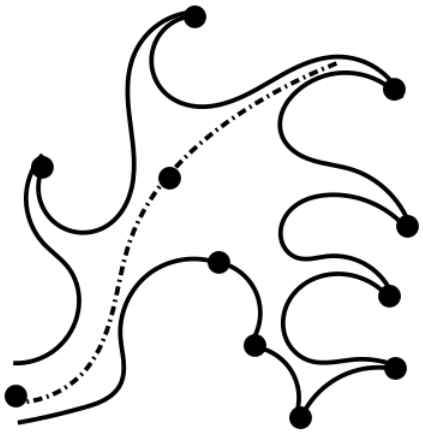


Возможно ещё большее усложнение рисунка - небольшая группа языков сверху вниз, а затем возврат к центральной линии с помощью дуг.

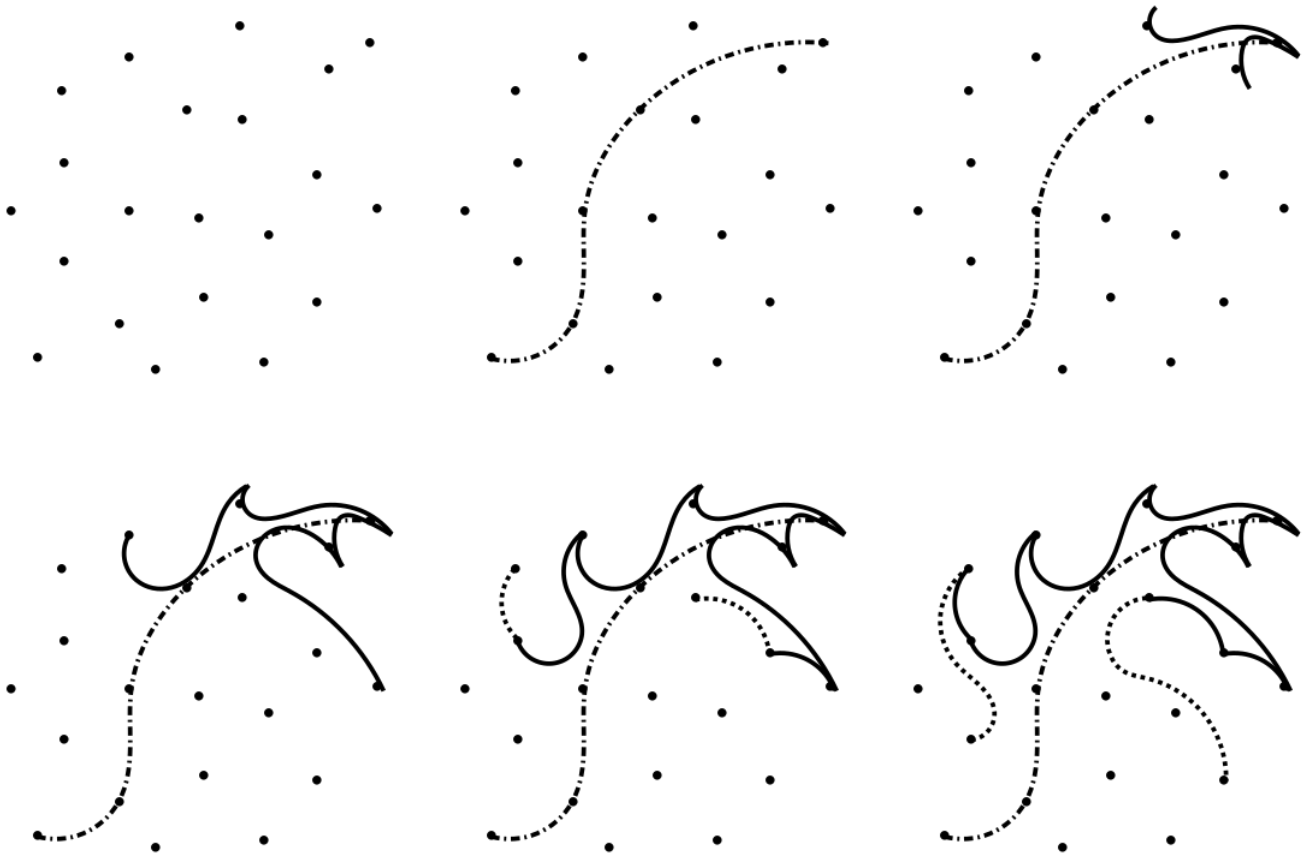


Можно нарисовать все эти кривые и дуги так, чтобы ключевые точки волны приходились на точки созвездия.

Это должно выглядеть примерно вот так - если, как говорится в анекдоте, нарисовать мишени вокруг точек попаданий.



Теперь наоборот - как от случайного созвездия точек перейти к волне.



Заметки и наблюдения

Высокохудожественным этот пример назвать трудно, если быть честным.

Тем не менее, это что-то похожее на волну, и оно полностью основано на произвольном созвездии точек.

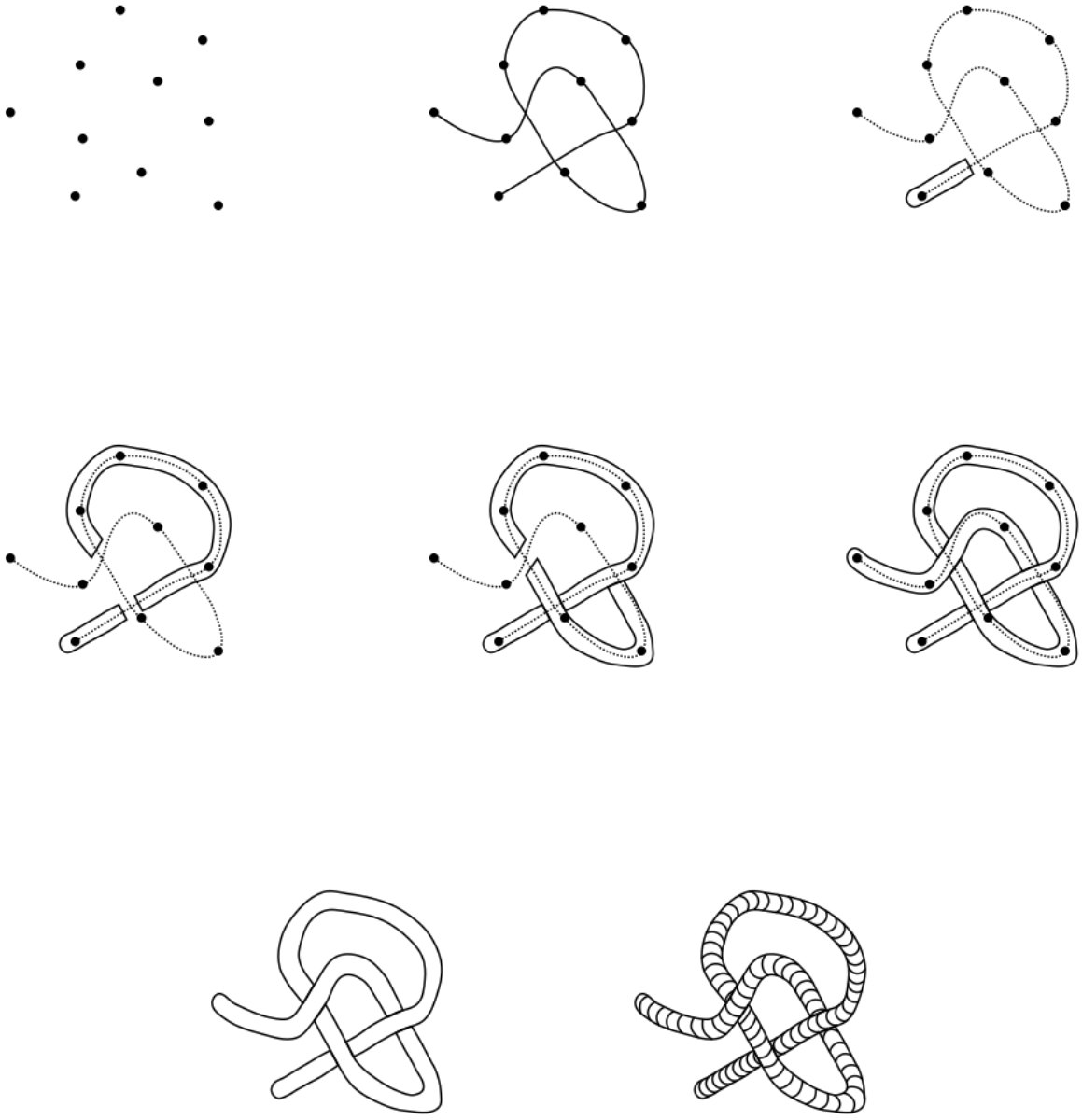
Такую волну достаточно легко нарисовать, даже не будучи художником.

Чтобы волна получилась действительно красивой, придётся как-то изначально задать её форму, а затем добавлять созвездие точек там, где хочется украсить её языками пены.

Тут уже потребуется практика, как минимум. Лучше - художественные способности и практика.

3.5.8. Узлы

Возможно создание фигур, похожих на узлы и подобные им структуры.

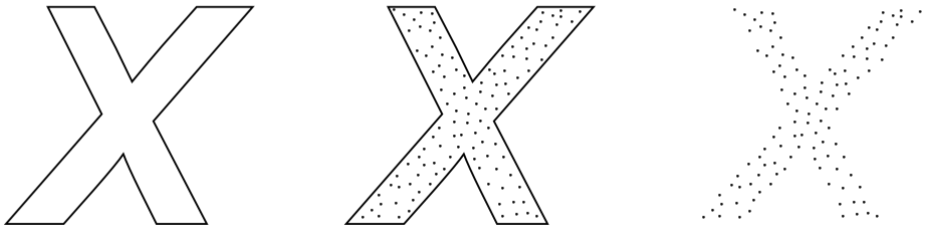


3.6. Предопределённые глифы

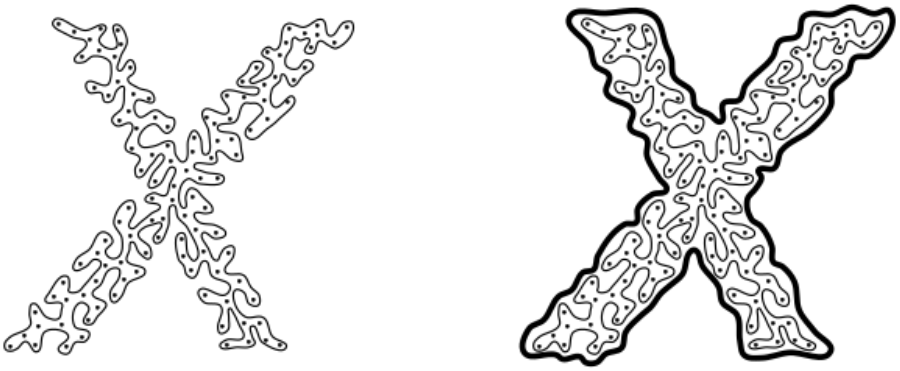
Для их создания сохраняется обычная последовательность действий - от созвездия точек к глифу. При этом созвездие точек **не совсем случайное**: точки заполняют заранее заданные области. Либо, как вариант, точки заполняют всё пространство так, чтобы плотность их размещения менялась осмысленным образом. Сам же глиф формируется по базовой либо любой иной методике.

3.6.1. Заполнение простой фигуры

Простая фигура засеивается созвездием точек.



Формируются основной и наружный контуры.

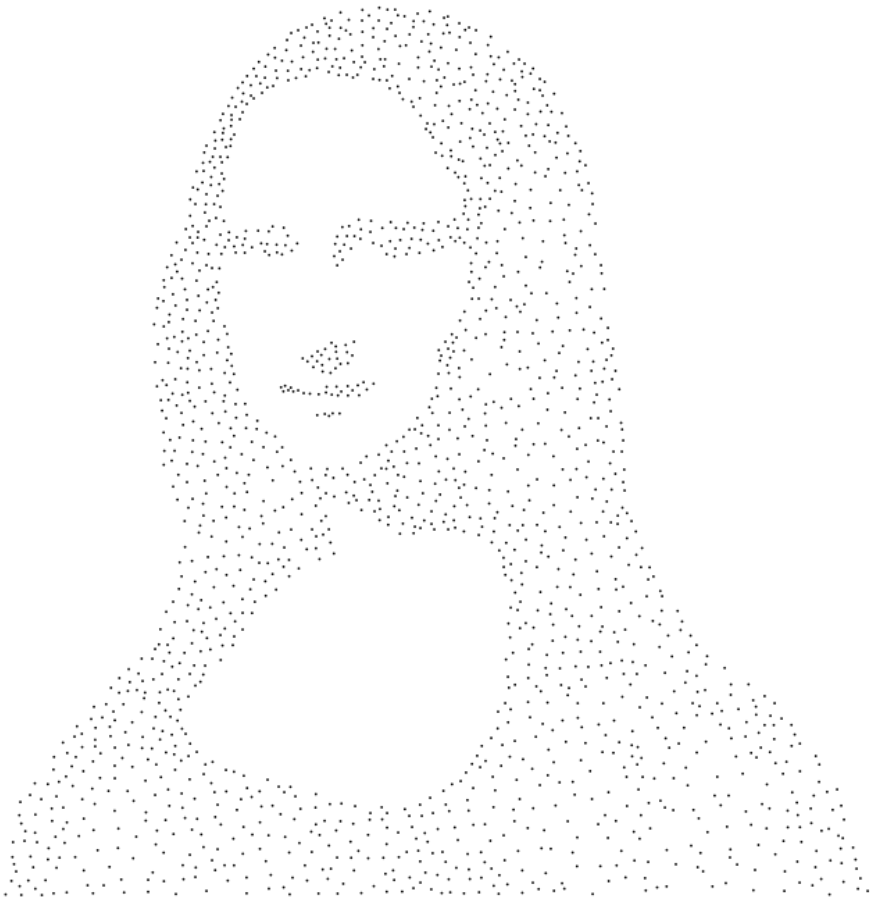


Применяются произвольные техники украшения.

3.6.2. Художественное заполнение силуэта

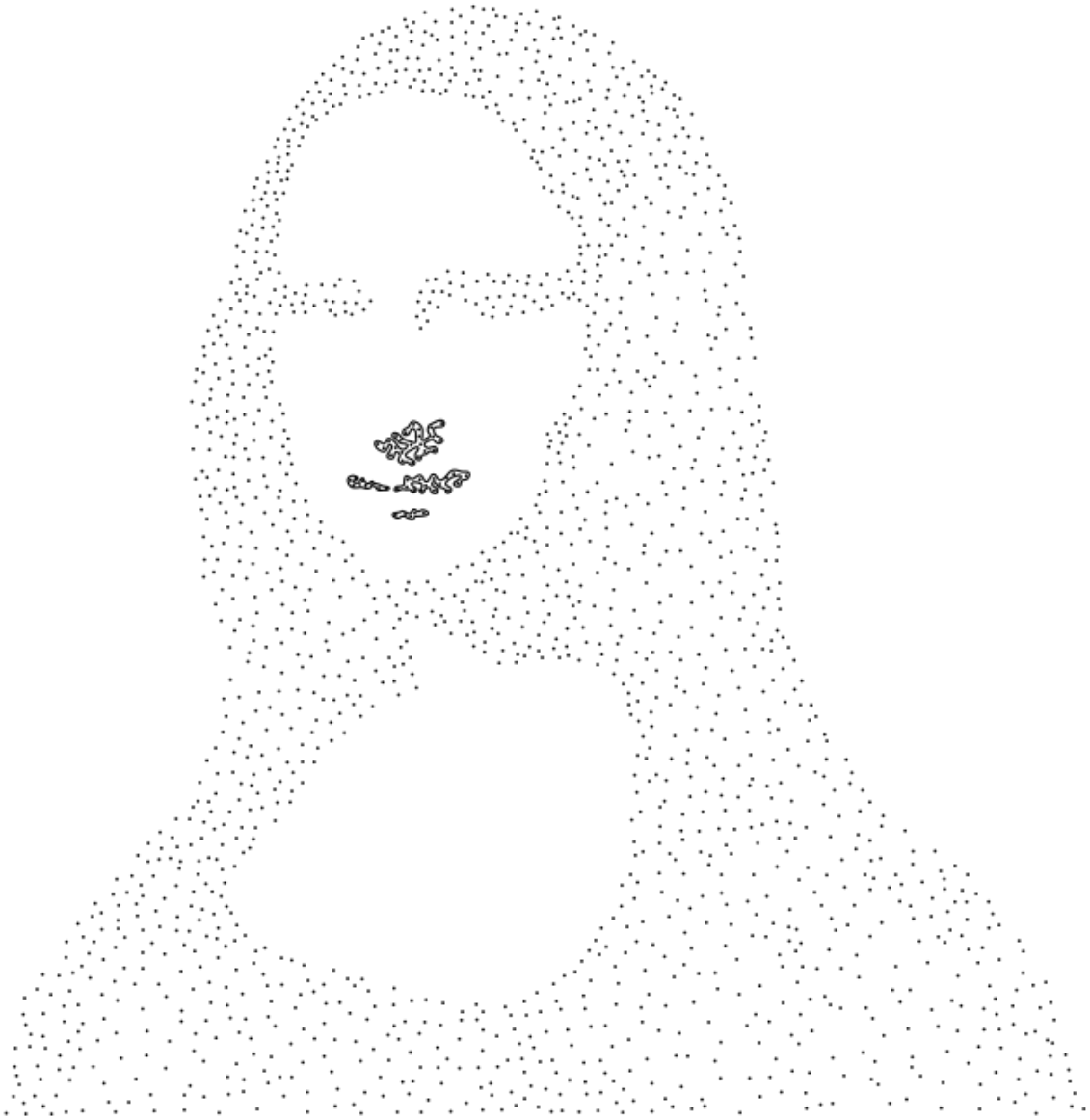
Точки созвездия ставятся и распределяются так, чтобы густота точек была связана с интенсивностью цвета.

В этом примере силуэт высококонтрастный, созвездие точек будет равномерным - в тех областях, где в исходном силуэте чёрный цвет. В белых областях точки просто отсутствуют.



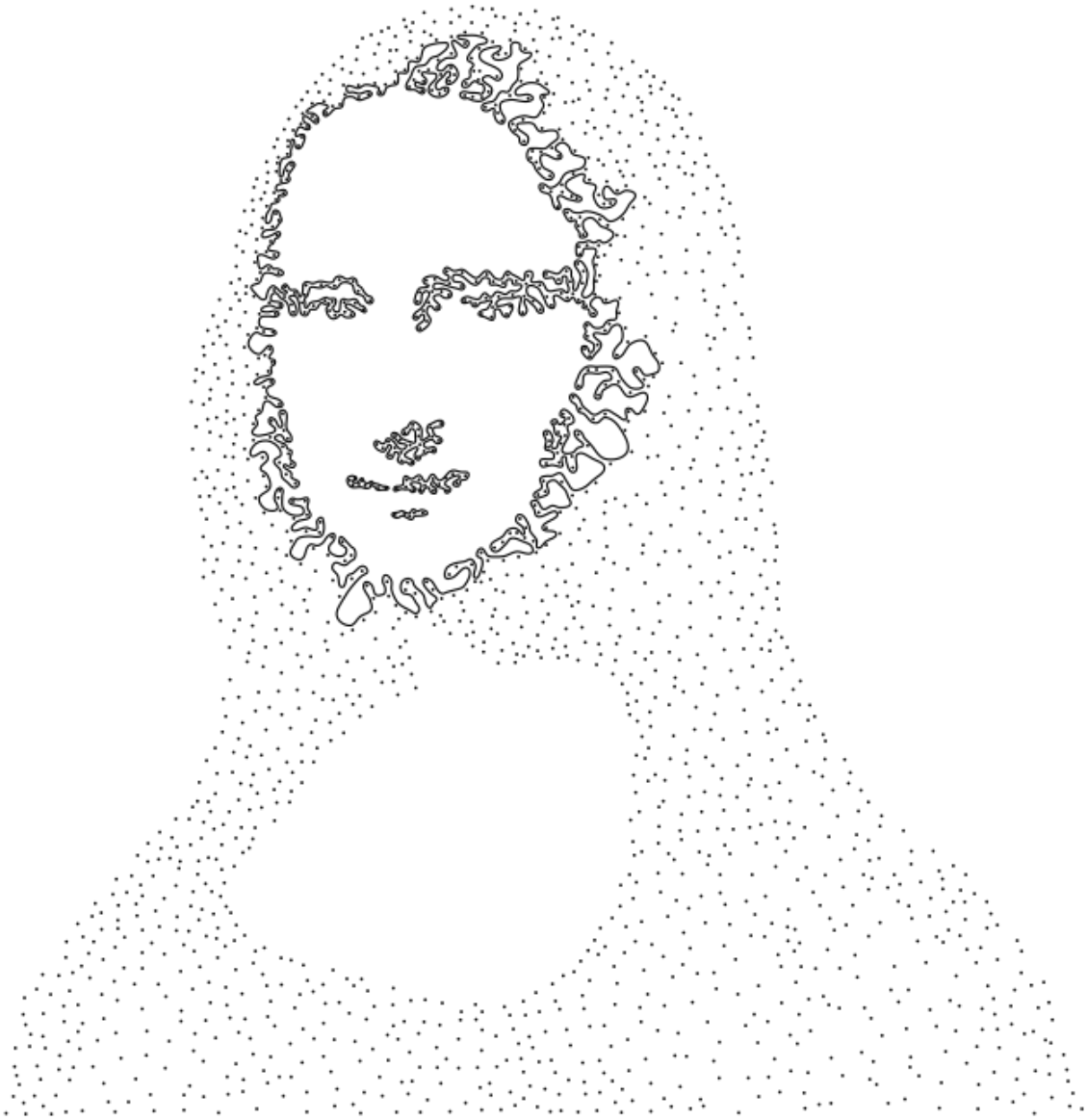
Основные контуры формируются по стандартной методике.

Здесь приходится делать несколько отдельных замкнутых контуров - там, где чёрные области исходного силуэта не соединены с другими областями.

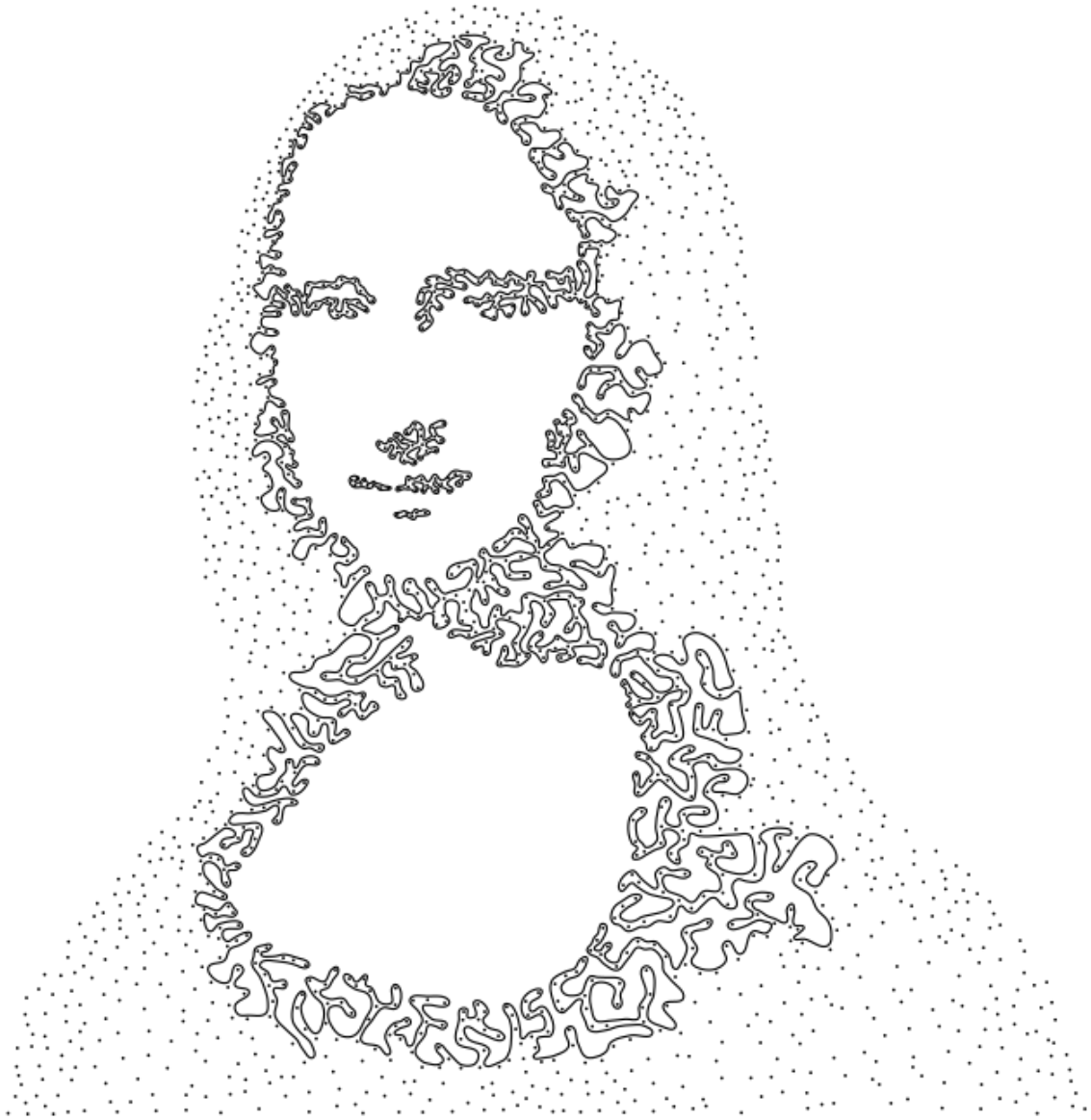


Следующим этапом создаются отдельные «внутренние» контуры, ограничивающие замкнутые области белого цвета.

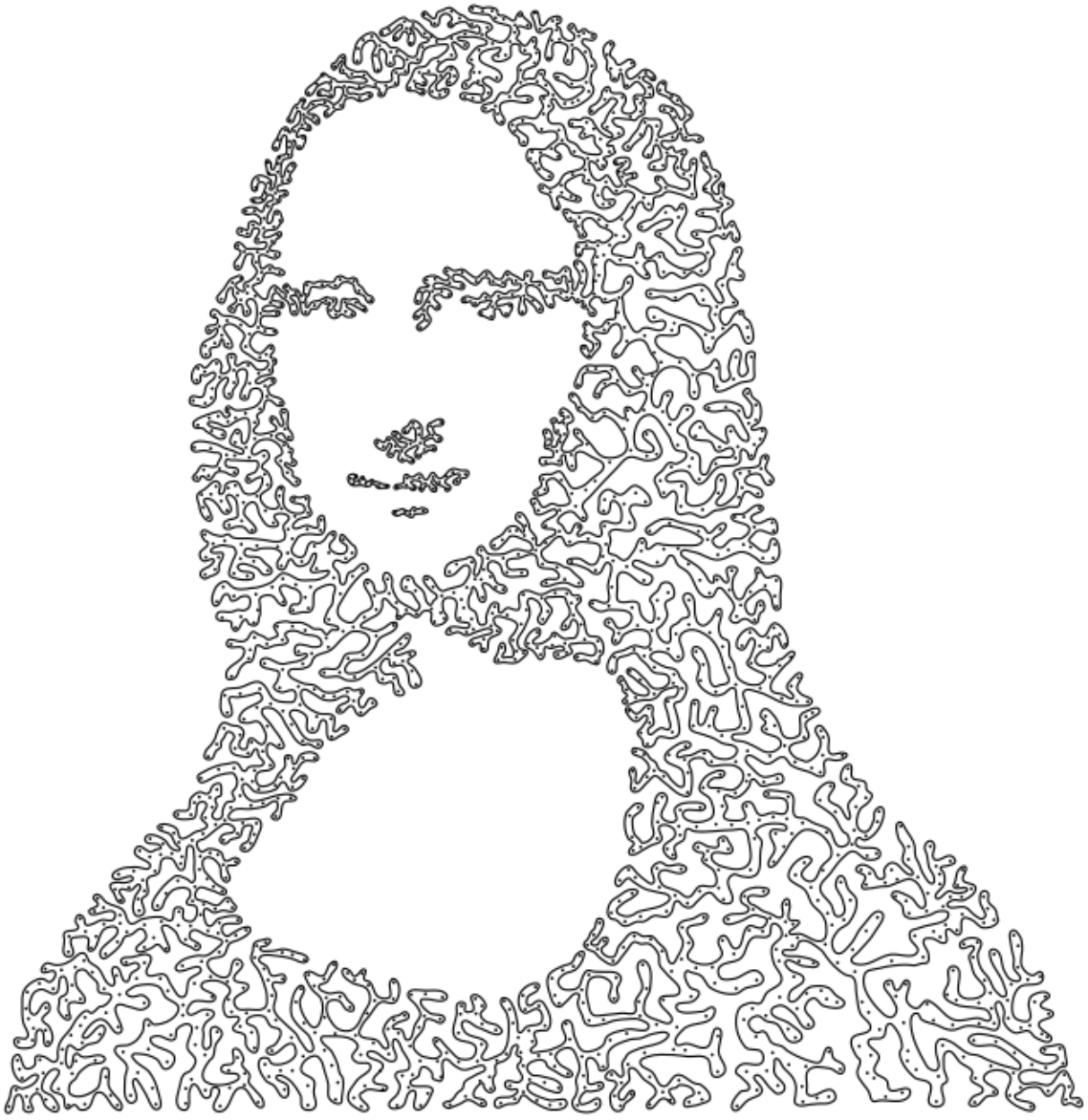
Формируется первый замкнутый «внутренний» контур, ограничивающий область белого цвета.



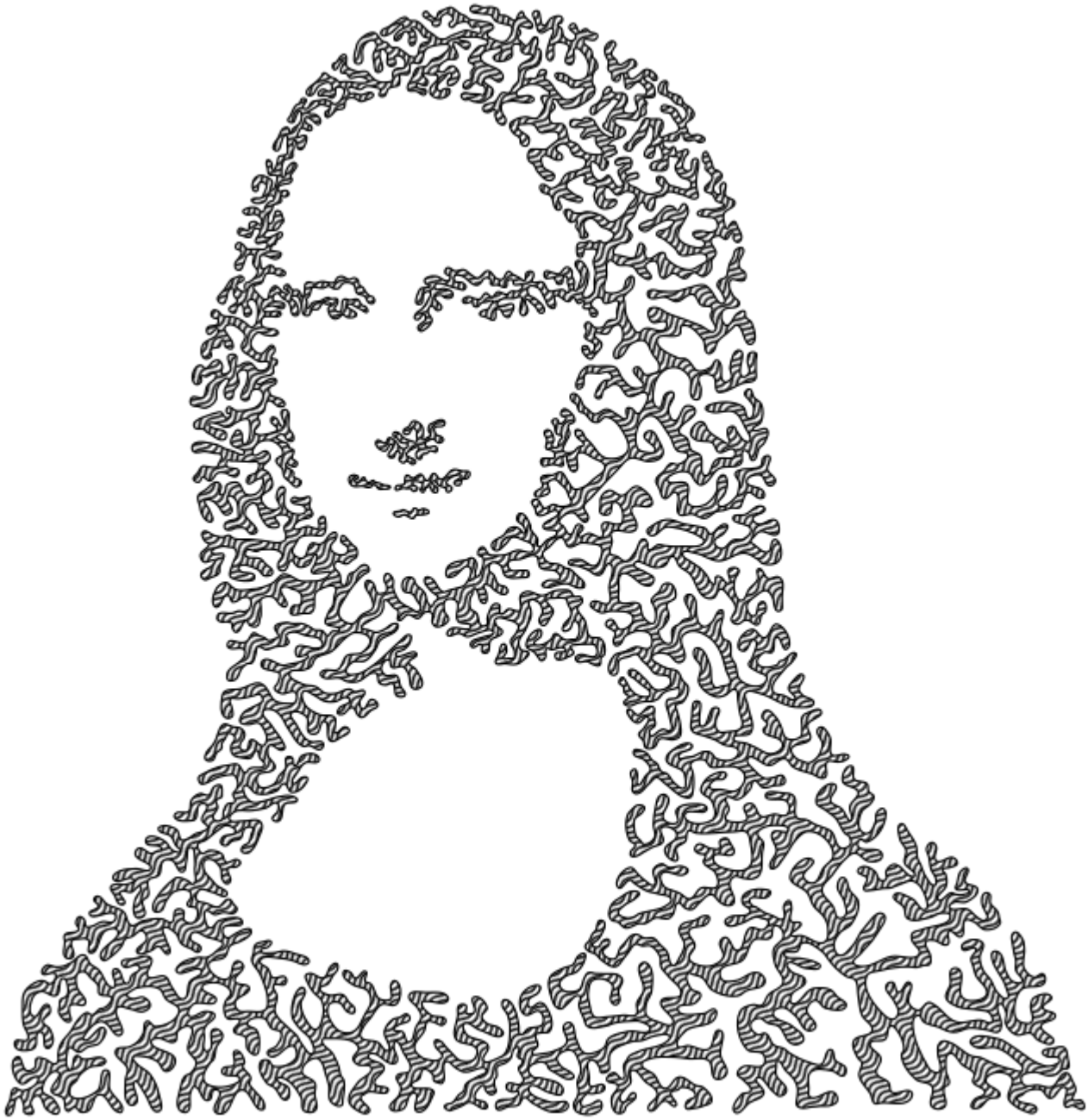
Затем - второй контур аналогично первому.



Наконец, формируется внешний контур, окружающий все оставшиеся точки созвездия.



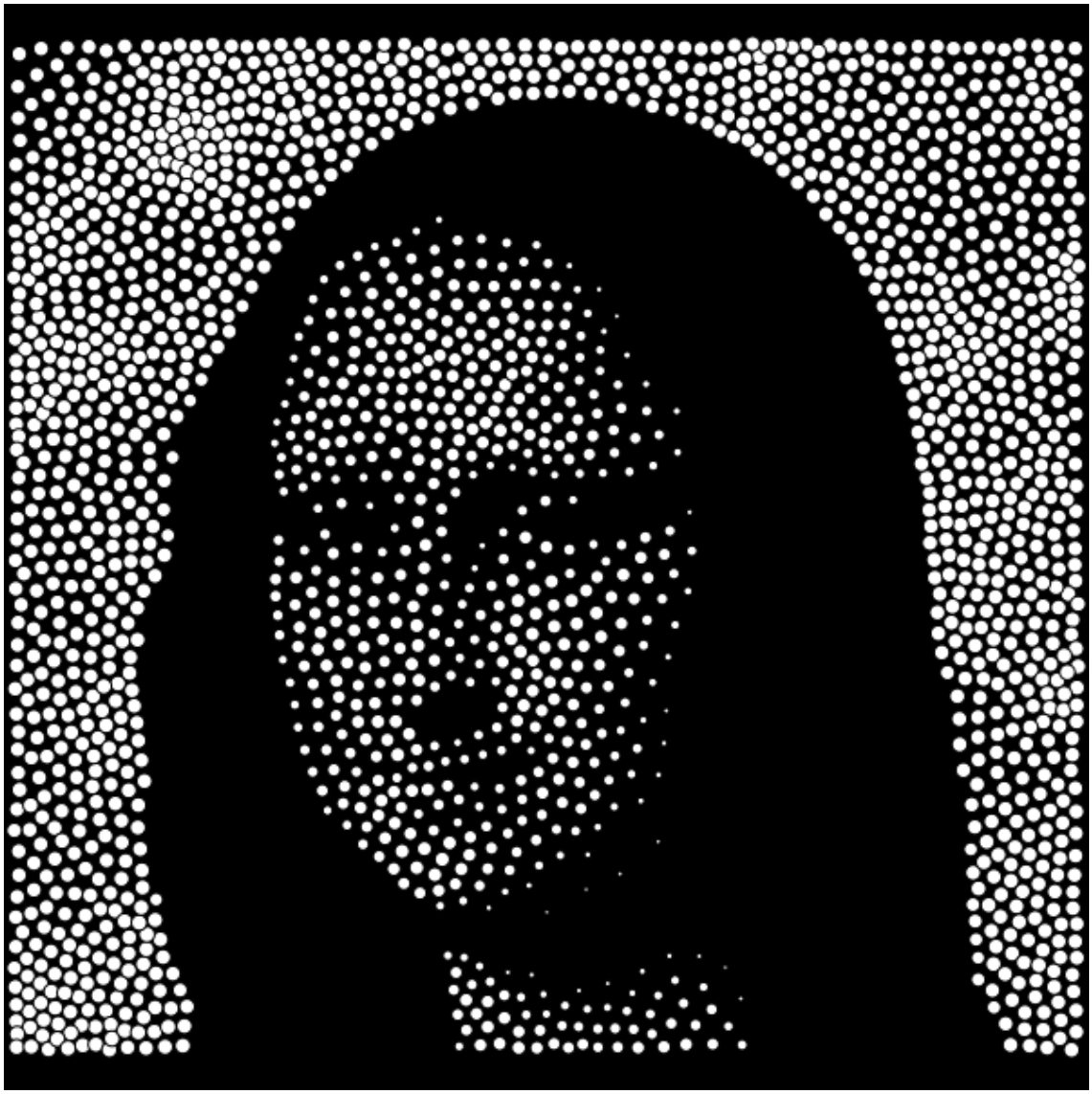
К полученному глифу-силуэту применяются произвольные техники украшения.



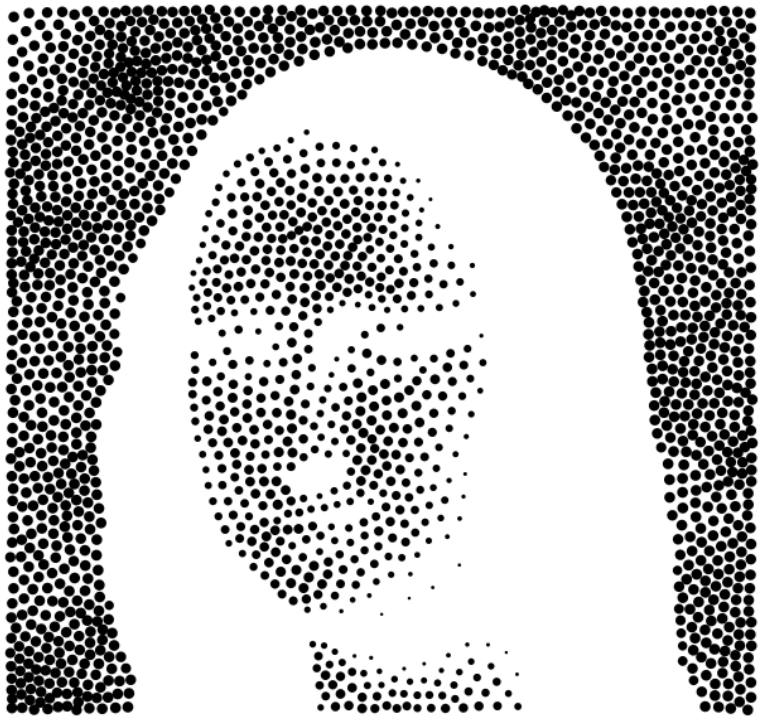
3.6.3. Градиентное заполнение

Возможен вариант созвездия с неравномерным, градиентным заполнением точками. Точки ставятся и распределяются так, чтобы плотность их размещения была связана с интенсивностью чёрного или белого цвета.

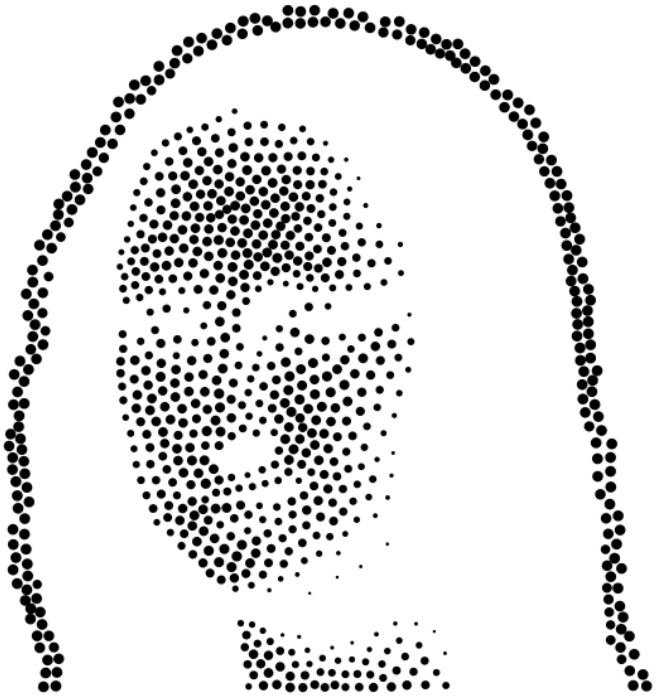
Вручную это сделать трудно, поэтому для создания примера применялась бесплатная программа Stipplegen2 by Evil Mad Scientist Laboratories.



Вот созвездие точек, вокруг которых формируется контур. Строго говоря, это не точки, а небольшие окружности разных диаметров.



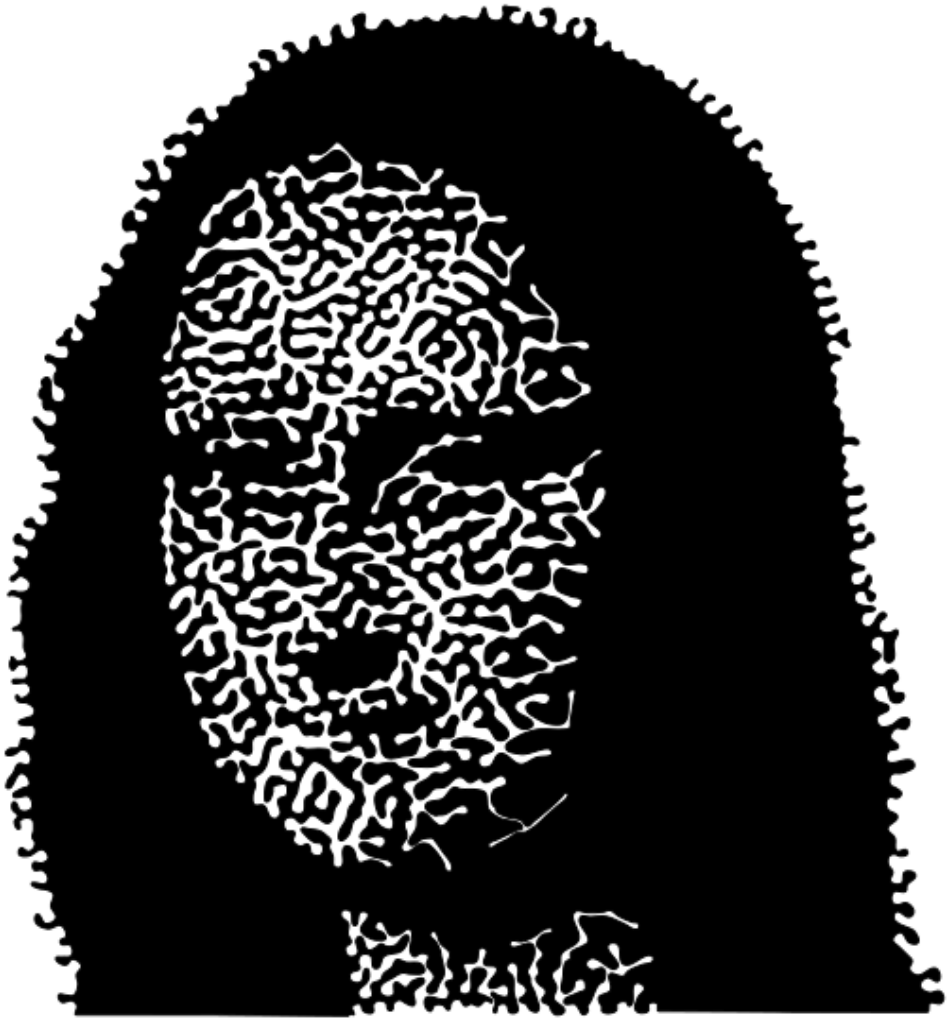
Используются только те точки, которые несут существенную информацию.



Основной контур формируется так, чтобы окружить созвездие - по возможности максимально близко к границам точек (то есть окружностей разного размера, которые образуют это созвездие).

В этом примере разделяется два контура: один внешний, соответствующий общему силуэту и второй внутренний, соответствующий лицу.

При заполнении чёрным цветом пространства между наружным и внутренним контурами получается подобие градиентного изображения - что-то похожее на произведения в стиле чёрно-белого пуантилизма.

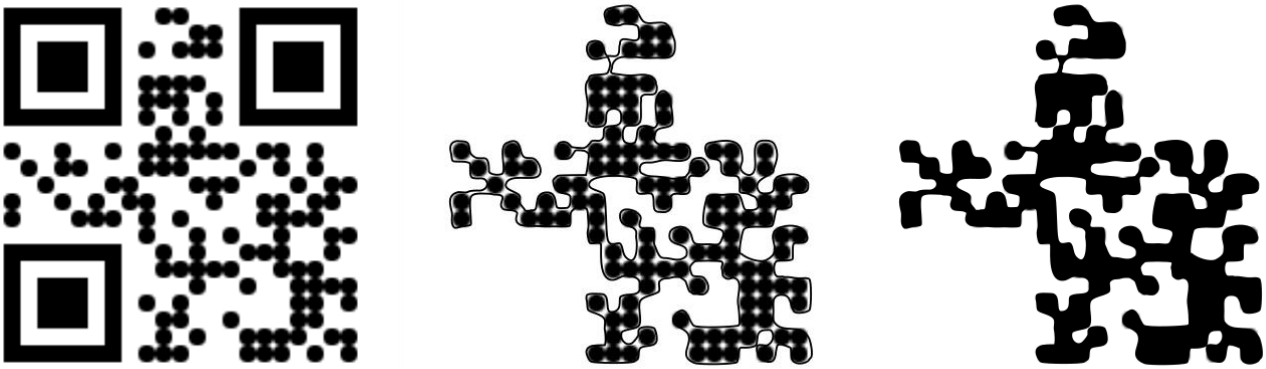


Такое изображение легче воспринимается расфокусированным зрением или с некоторого расстояния.

3.6.4. QR-коды

Возможно применение методик Х-низма для художественной стилизации QR-кодов.

В этом примере круглые элементы кода использовались как точки созвездия, которые окружались контуром по стандартной методике.



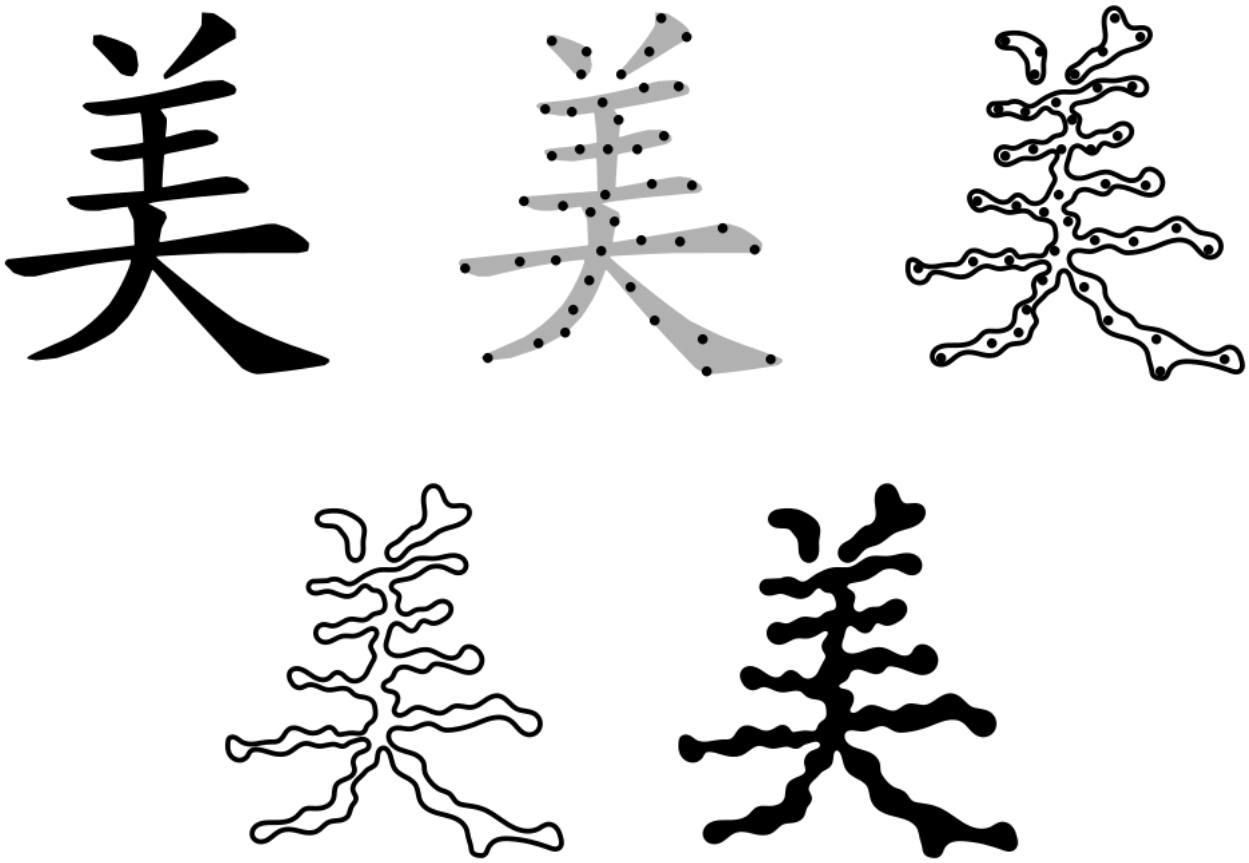
Мысли на будущее

Со стилизацией QR-кодов нужно экспериментировать, чтобы они гарантированно считывались.

Код из этого примера считывается не всегда.

3.6.5. Стилизация шрифтов

Любым шрифтам можно придать характерный для Х-низма внешний вид.



Заметки и наблюдения

Неочевидной пользой от такой обработки символов шрифта оказывается запоминание этих символов - букв, значков или иероглифов.

Скорее всего, это происходит из-за достаточно длительного сознательного направления внимания на все элементы символа, пока создаются контуры глифа.

Мысли на будущее

Можно сделать своеобразные прописи для изучения иероглифов, с заданными созвездиями точек либо с внешними формами, которые практикующий заполняет созвездием точек самостоятельно - чтобы вокруг этих точек сформировать глиф, повторяющий вид иероглифа.

Вместе с формой иероглифа может быть представлен его смысл, перечень значений, звучание и обычное употребление - как это обычно делается при изучении языков.

Такая пропись может быть тетрадью или книгой, а может и приложением для компьютера или мобильного устройства.

3.7. Бесшовный узор

Методика X-низма позволяет создавать бесшовные узоры, которыми можно без пропусков и видимых стыков вымостить плоскость.

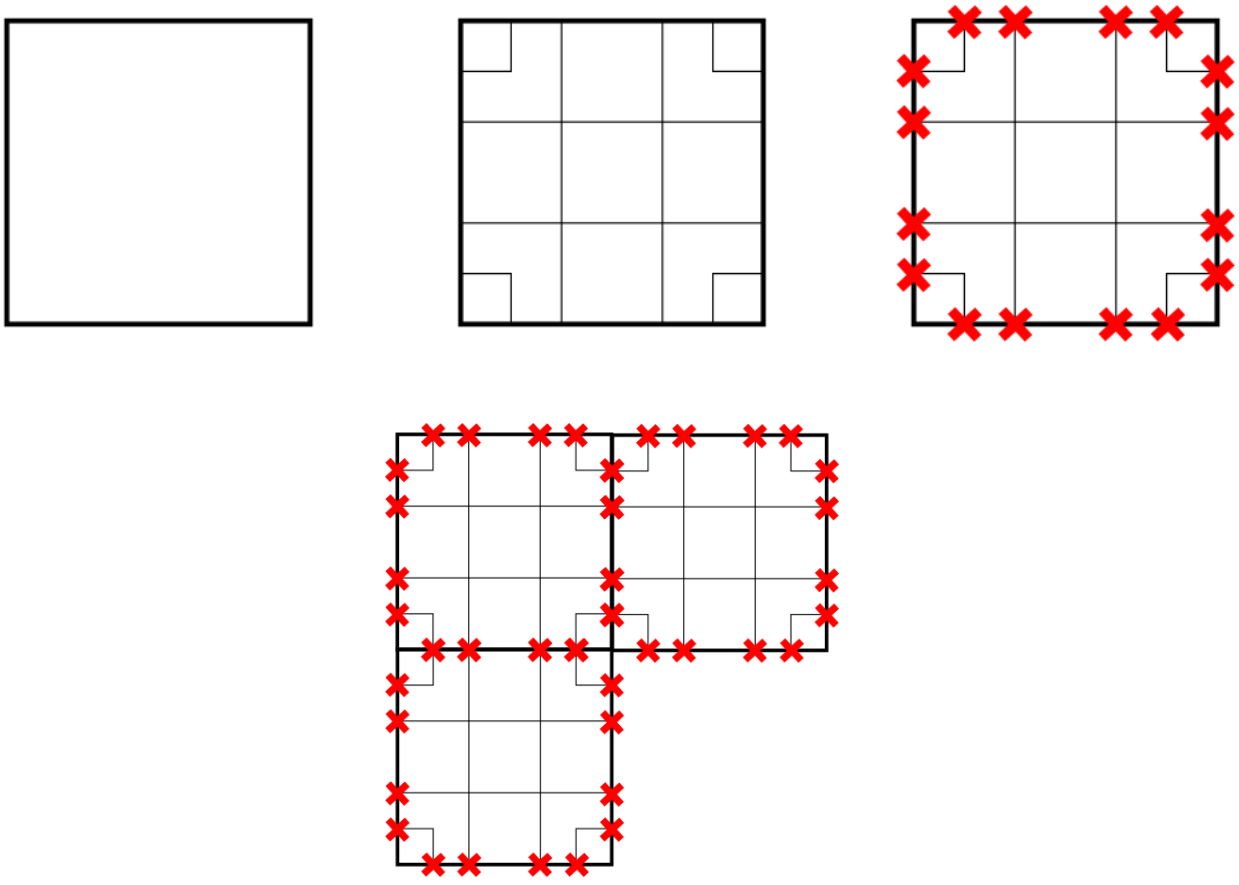
Покрыть плоскость без зазоров и перекрытий можно, например, одинаковыми равносторонними треугольниками, квадратами, параллелограммами и шестиугольниками.

Суть подхода: задать в выбранной геометрической фигуре точки перехода и создать «разомкнутый» глиф такой формы, чтобы он в этих точках соединялся со своими копиями без видимого стыка и таким образом покрывал всю плоскость.

3.7.1. Квадрат

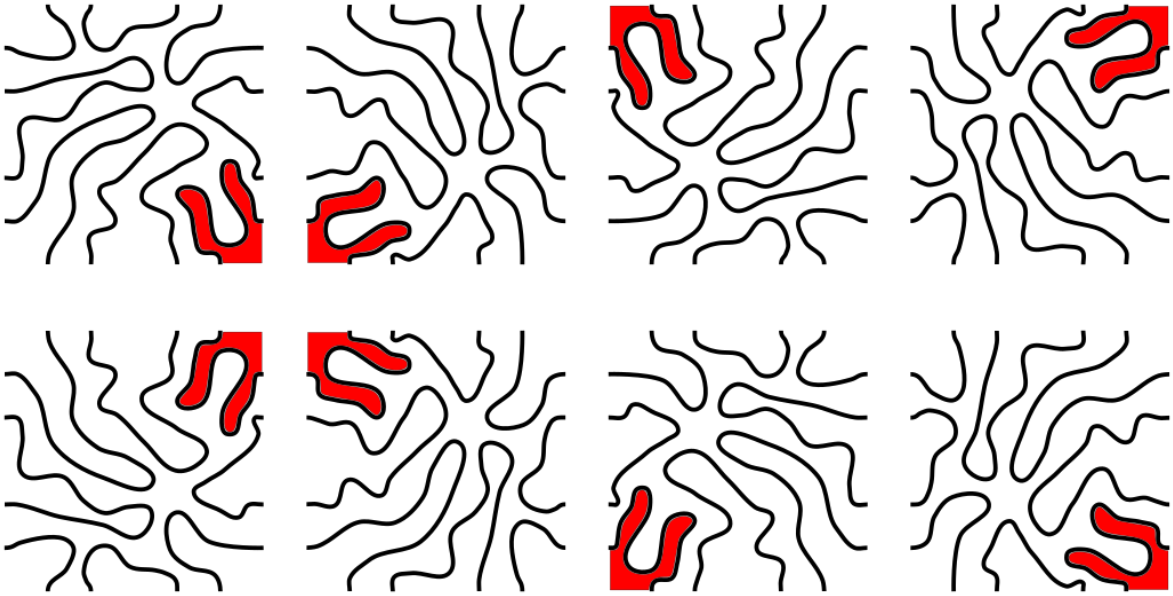
3.7.1.1. Точки сопряжения соседних квадратов

На сторонах квадрата отмечаются точки «выхода» основного контура - так, чтобы соседние квадраты стыковались этими точками при любом вращении или зеркальном отражении.

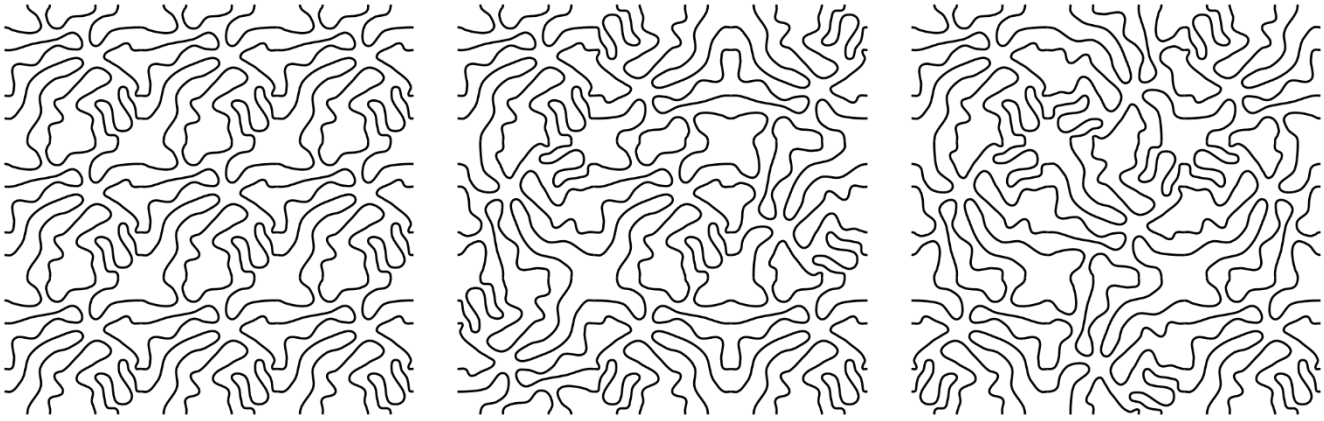


3.7.1.2. Внутри квадрата размещается созвездие точек и формируется глиф, состоящий из нескольких незамкнутых контуров, которые начинаются и завершаются в точках выхода. Эти контуры окружают либо созвездие, либо пустоту - по произвольному выбору, но единообразно.

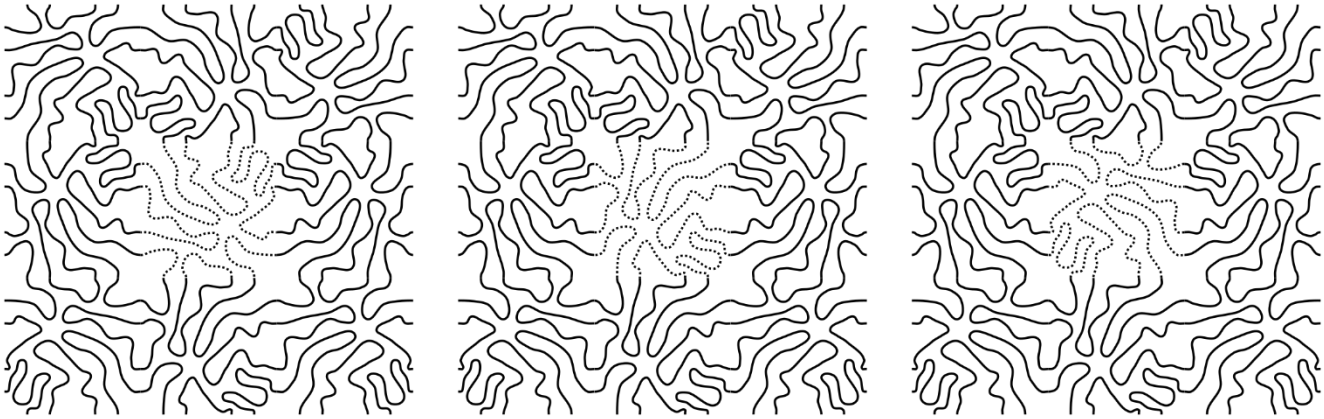
3.7.1.3. Полученный глиф можно вращать и зеркально отражать - всего существует 8 различных вариантов таких преобразований. Один элемент глифа здесь закрашен для наглядности.



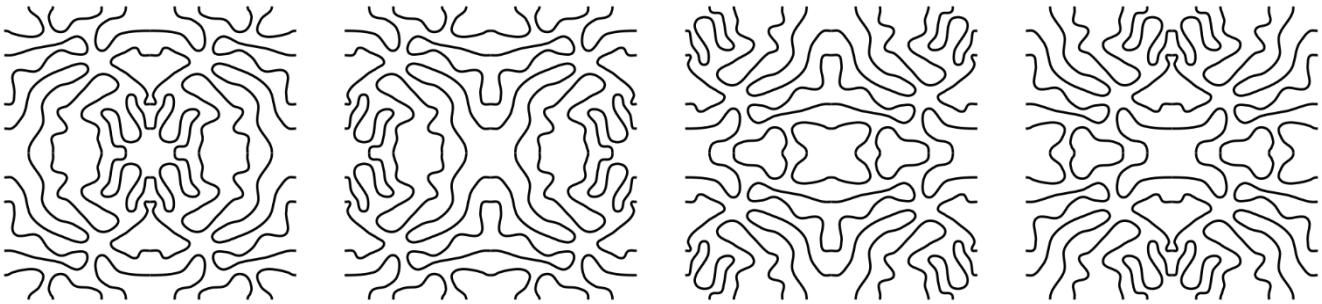
3.7.1.4. Произвольные сочетания этих вариантов размещаются рядом в случайном порядке - так получается множество различных покрытий плоскости.



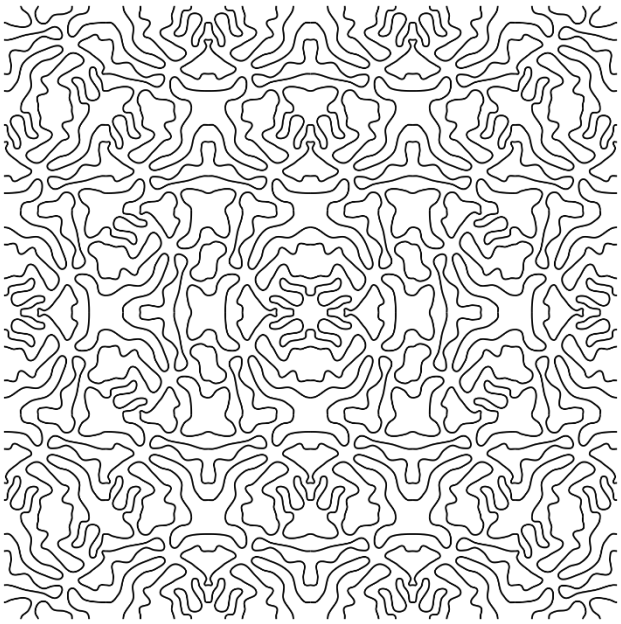
3.7.1.5. Любой из глифов в составе узора можно произвольным образом вращать на углы, кратные 90 градусам, а также зеркально отражать по вертикали и горизонтали - связность общего узора при этом не теряется.

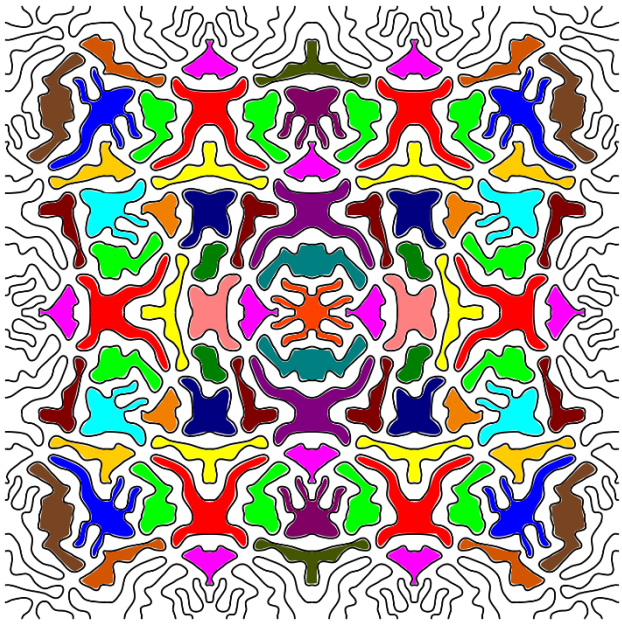


3.7.1.6. Простейшие калейдоскопические узоры получаются, если брать один вариант глифа, отражать его зеркально по вертикали и горизонтали, после чего стыковать 4 таких глифа.

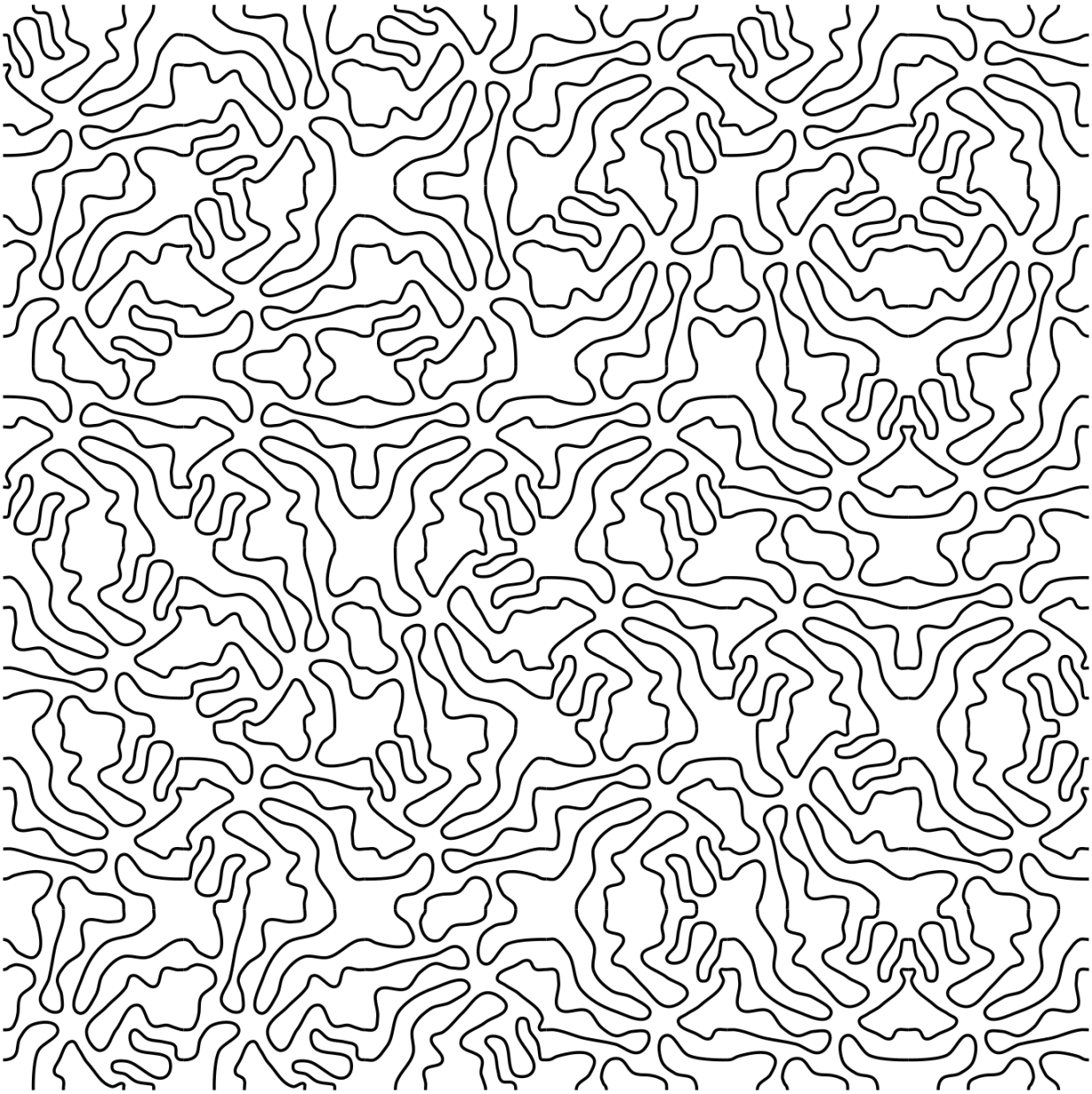


С помощью поворотов и отражений глифов можно создавать калейдоскопичность на больших площадях.





3.7.1.7. Произвольные повороты и отражения глифов бесшовного узора приводят к образованию нерегулярных структур.



Мысли на будущее

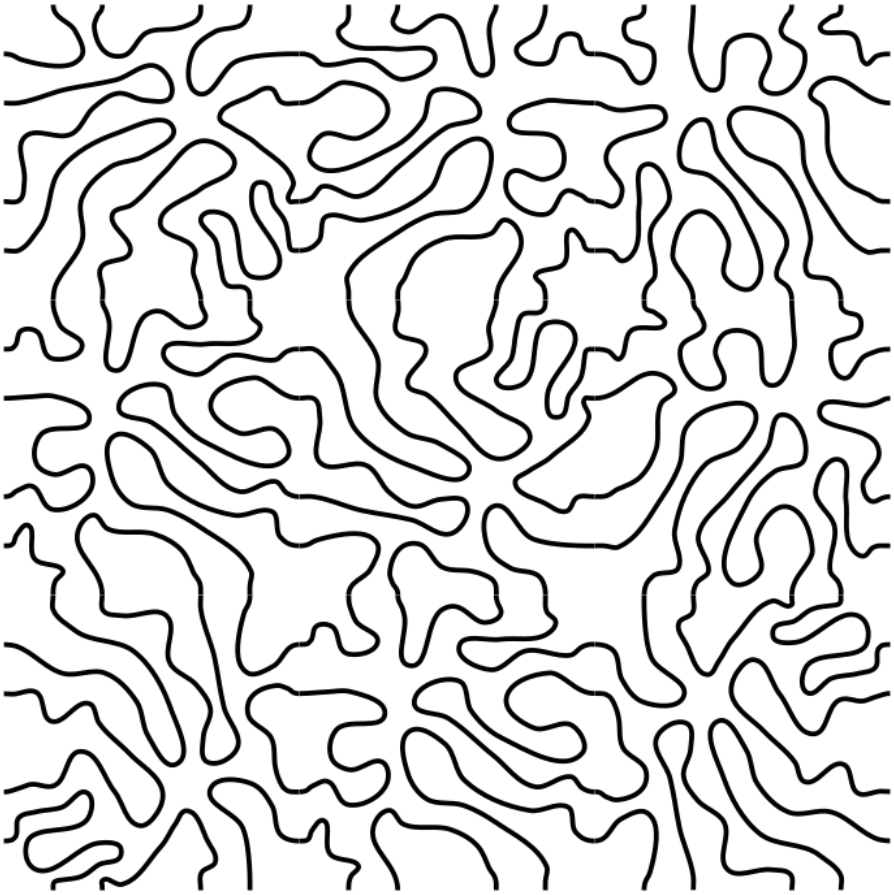
Если сделать на основе такого глифа один двусторонний трафарет для малярных или штукатурных работ, то можно декорировать большие плоскости абстрактными узорами - просто вращая и переворачивая его. Такие узоры будут содержать одинаковые элементы, но визуально декор будет нерегулярным и не слишком повторяющимся.

На основе таких узоров можно делать декоративные покрытия наподобие обоев. Их будет легко стыковать в любом направлении, если точки выхода будут расположены достаточно близко друг от друга. Более того, такой узор позволит свести к минимуму отходы при совмещении узора на полотне покрытия.

3.7.1.8. Бесшовное соединение разных глифов

Можно для тех же точек сопряжения создать другой глиф и стыковать его с вариантами первого. В этом примере используется одно и то же созвездие точек, но в общем случае это не обязательно - главное сохранить точки сопряжения.

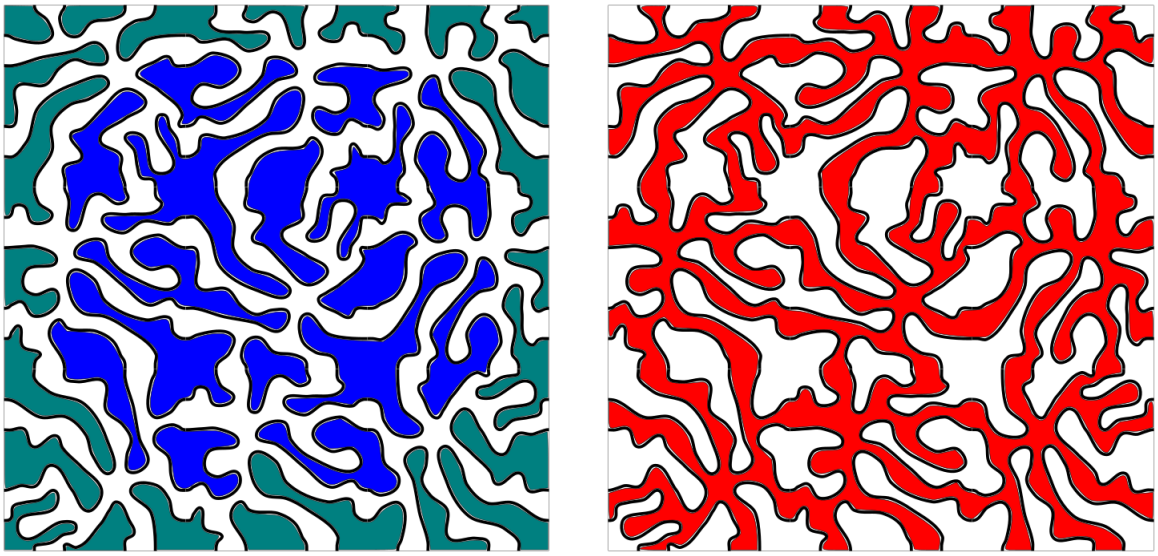
Эти глифы, со всеми их вариантами его вращения и зеркального отображения, можно стыковать таким же образом, как и в ранее рассмотренных примерах.



3.7.1.9. При стыковке неодинаковых глифов в бесшовный узор видно, что они стыкуются по-разному в зависимости от расположения точек созвездия - у обоих глифов одинаково, или по-разному. Точки могут оказаться внутри областей, которые стыкуются друг с другом, а могут в разных областях.

3.7.1.10. Первый вариант - созвездие точек в которых находится внутри стыкуемых областей (закрашено серым). Как пример, соединение в бесшовный узор 9 таких глифов.

В узоре видны замкнутые и незамкнутые контуры небольших размеров, а также единая разомкнутая область, полностью покрывающая всё пространство узора и выходящая на его границы.



Заметки и наблюдения

Единую разомкнутую область, покрывающую всё пространство узора, можно рассматривать как развёртку цилиндра - например, цельной трубы с вырезами. Такая труба не будет распадаться на отдельные части при вырезании из неё замкнутых контуров и может быть использована для создания ажурной колонны или абажура светильника.

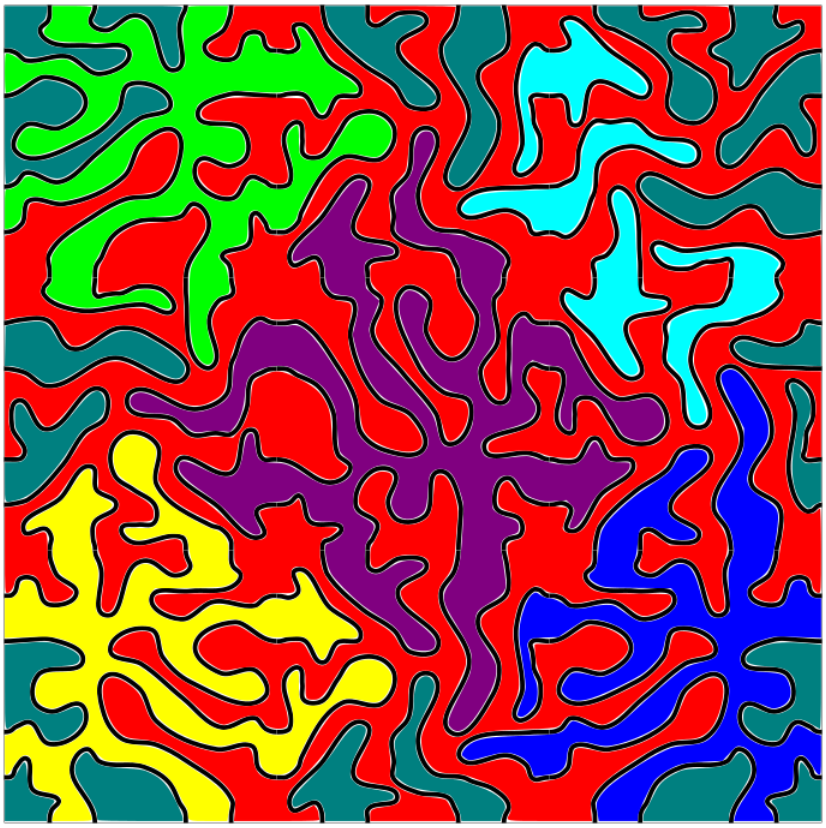
3.7.1.11. Другой вариант - созвездие точек находится в тех областях, которые стыкуются с пустыми областями. Рядом узор из 9 таких глифов, чередуемых, вращаемых и отражаемых произвольным образом.

В этом узоре уже нет единой разомкнутой области, полностью покрывающей всё пространство узора и выходящей на его границы.

Есть несколько частично замкнутых крупных областей и некоторое количество незамкнутых контуров, выходящих на границы узора.

Кроме того, видна большая замкнутая область и несколько малых замкнутых контуров.

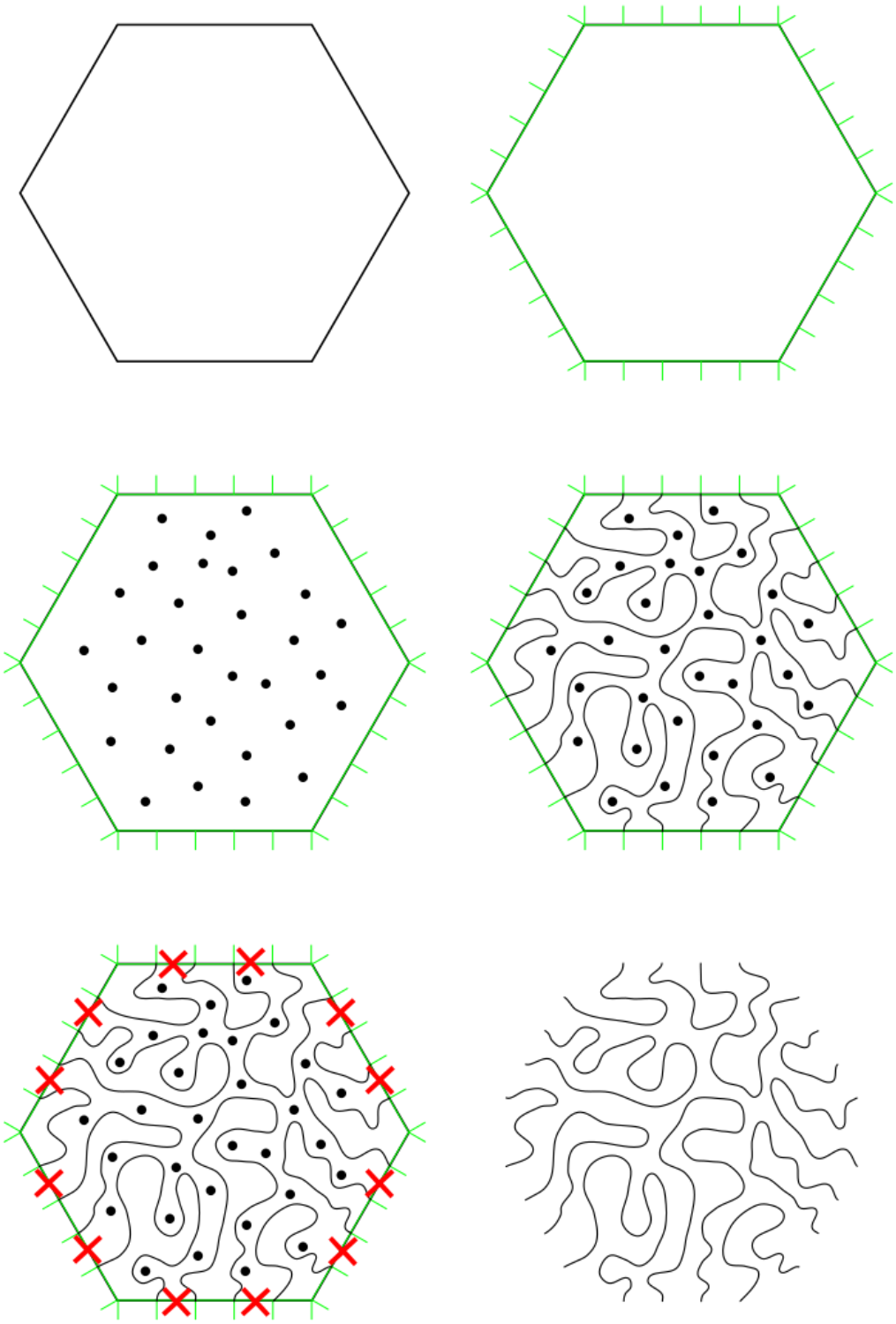
Здесь наверняка должны быть какие-то закономерности, но ничего определённого сказать о них пока не получается.



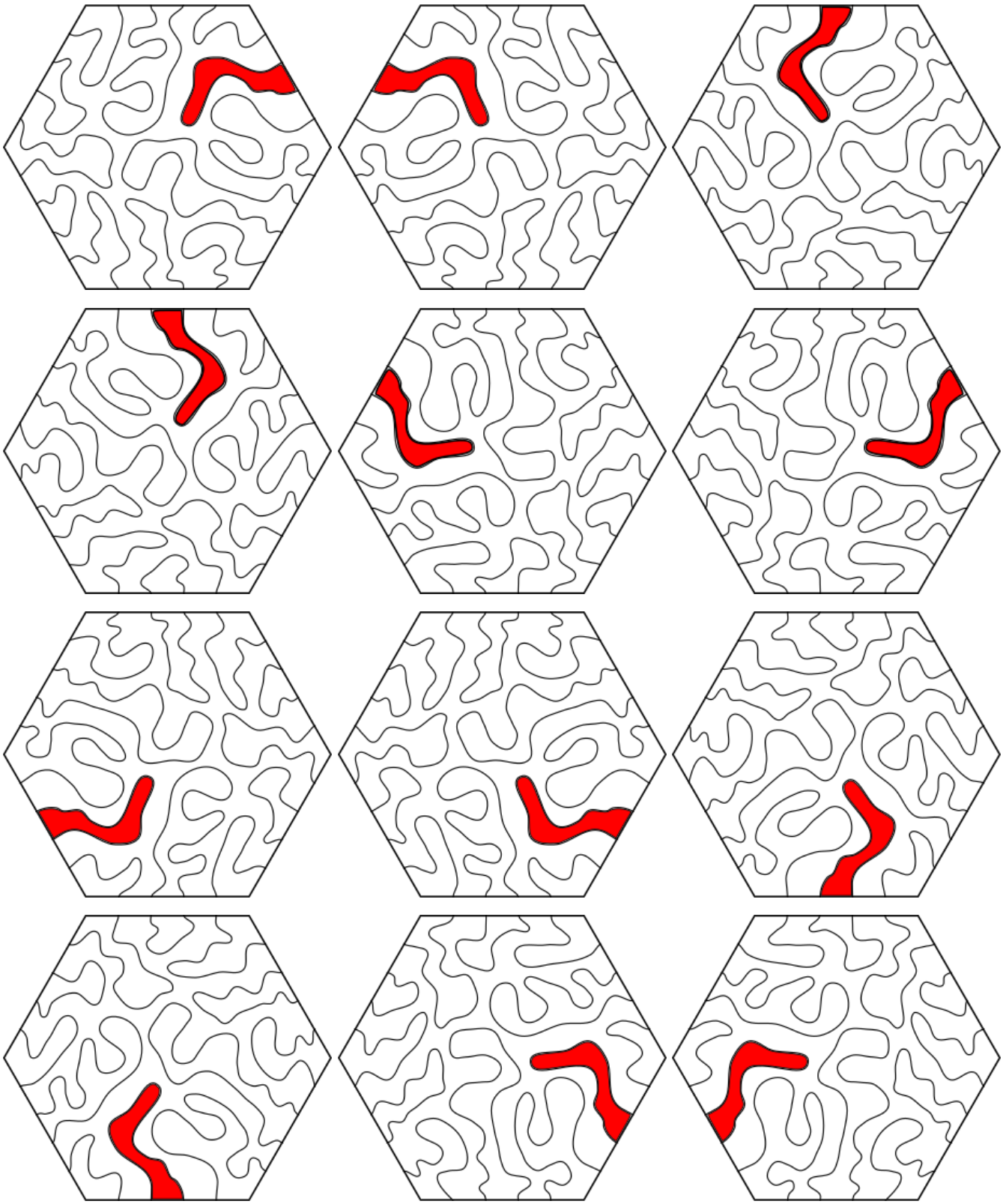
3.7.2. Шестиугольник

С помощью шестиугольника можно сделать покрытие не только плоскости, но и сферы - комбинируя его с аналогичным пятиугольником (который придётся создавать отдельно).

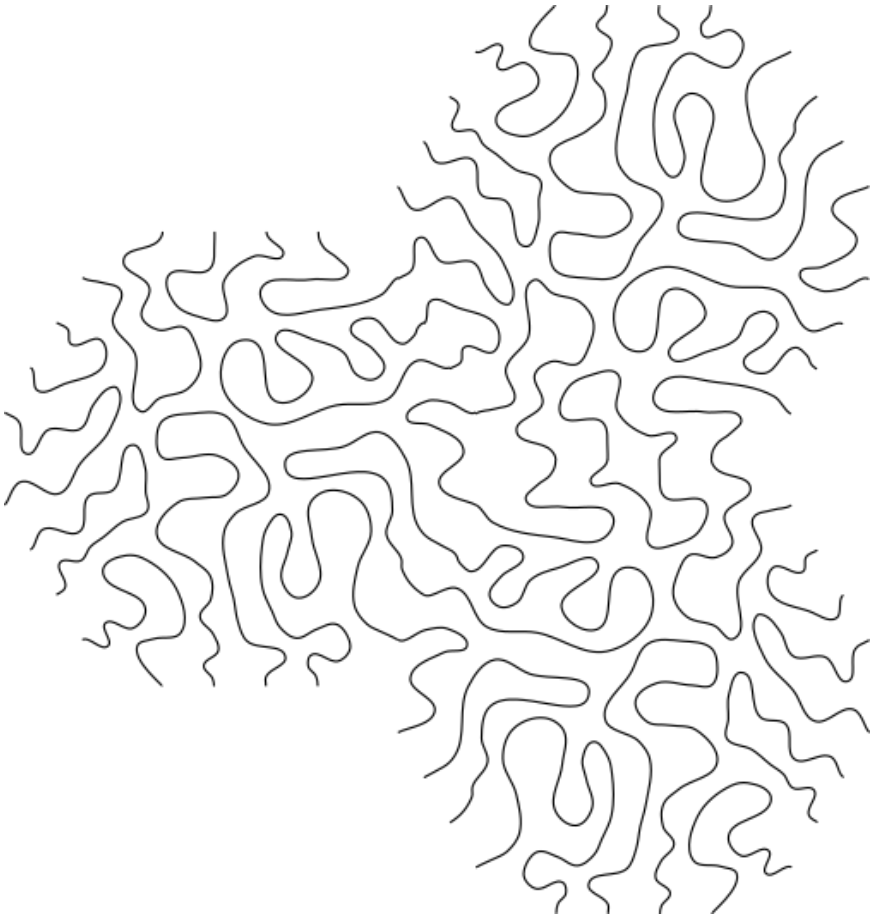
3.7.2.1. Для бесшовного узора глиф строится в шестиугольнике аналогично тому, как он строится в квадрате. Он будет стыковаться с другими глифами узора в областях, отмеченных красными крестиками.



3.7.2.2. Глиф можно вращать на угол, кратный 60 градусам и делать зеркальные отражения - всего получается 12 различных вариантов. Один элемент глифа здесь закрашен для наглядности.



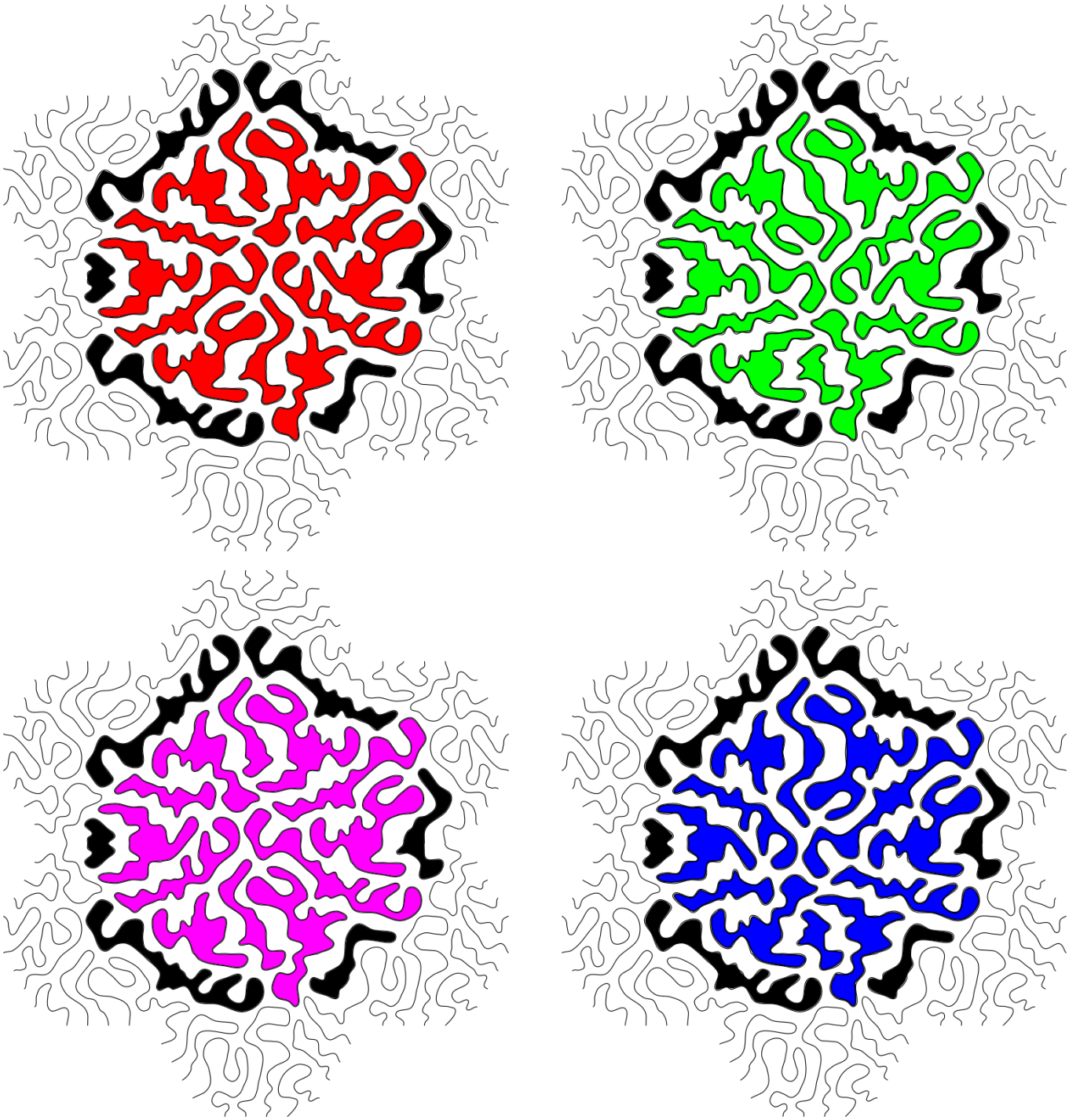
3.7.2.3. Глифы, построенные на основе шестиугольника, стыкуются в бесшовный узор на плоскости аналогично квадратам.



3.7.2.4. Также аналогично квадратам, внутри узора каждый глиф можно вращать и зеркально отражать по вертикали и по горизонтали - узор остаётся бесшовным, но это влияет на те замкнутые контуры, которые образуются в нём.

Вот для примера узор из 7 шестиугольных глифов, центральный глиф которого зеркально отражается 4 способами.

Замкнутые внутренние контуры помечены: неизменные - чёрным цветом, меняющиеся - разноцветные.



3.8. Общие соображения о практическом применении методики

Здесь я делюсь мыслями о том, где и как на практике можно применять глифы и прочие изображения, нарисованные с помощью методик Х-низма.

Для начала, отмечу те художественные направления и стили, на которые похож Х-низм. Есть похожие моменты в первобытном искусстве, примитивизме и так называемом «наивном искусстве». Есть что-то похожее в античных узорах и готических витражах. Много сходства с растительными и природоподобными формами модерна, ар-нуво и сецессион. Можно найти параллели с абстракционизмом, минимализмом, импрессионизмом и постимпрессионизмом, граффити, стрит-артом и оп-артом.

Получается, что Х-низм можно применять для создания элементов работ в этих стилях, равно как и при создании своих глифов черпать вдохновение в существующих произведениях.

Первое и прямое практическое применение методики - создание предметов изобразительного искусства: художественных произведений и прочих подобных арт-объектов.

На основании глифов могут быть созданы архитектурные и интерьерные элементы, стеновые панели, перегородки, светильники и так далее. Это могут быть витражи или декоративные элементы с прорезями, узоры для имитации природного камня, штампы и трафареты для нанесения бесшовных узоров на ровные поверхности. Это могут быть узоры для декоративных покрытий, которые стыкуются произвольным образом практически без подрезок.

С помощью методики могут быть созданы камуфляжные расцветки, узоры для тканей, контуры для техник батика.

Глифы позволяют проектировать вырезы сложной формы в листовых материалах - так, чтобы получать большие цельные ажурные панели, а также на их основе формировать развёртку декоративных труб, сохраняющих свою целостность, не распадающихся на части при вырезании из них отдельных элементов.

Узоры Х-низма можно использовать в качестве раскрасок для детей и взрослых.

Можно делать игры наподобие паззлов - вставлять в игровое поле вырезанные элементы сложной формы. Можно создать какой-то вариант настолки из «лабиринта» и вставляемых в игровое поле элементов с игровыми моментами. Понятное дело, это просто общие идеи, без конкретики и детальной проработки.

С помощью методики можно стилизовать шрифты и создавать прописи для запоминания символов и иероглифов, а также компьютерные или мобильные приложения для той же задачи.

В компьютерной графике можно создавать текстуры не только для бесшовного покрытия плоскости, но и шара - на основе шестиугольников и пятиугольников, треугольников и так далее.

Есть некоторые мысли о том, как можно применить глифы и методики Х-низма для элементов компьютерных игр и прочих подобных приложений.

Общие идеи:

- аналог раскраски или паззлов с поворотами и отражениями глифов - элементов узора.
- аналог «открой предмет» - составлять мозаику и открывать какие-то элементы игрового поля.
- игровое пространство - плоский лабиринт на основе бесшовного узора.
- игровое пространство - сфера-лабиринт на основе бесшовного узора.

Всё это - лишь краткое описание идей, которые первыми приходят в голову. Наверняка можно придумать намного больше интересных творческих применений.

3.9. Предостережения

Отдельно хочу сказать о том, для чего Х-низм лучше НЕ применять.

Есть некоторые вещи и дела, которые я считаю вредными - поэтому настоятельно не рекомендую применять для них методики Х-низма.

Первое, что приходит в голову - это татуировки. Вне зависимости от личных пристрастий и эстетических воззрений, татуировки объективно вредны для здоровья. Лучше не делать их вообще, и уж тем более, не стоит применять для этого графику, созданную по методикам Х-низма.

Второе - это гадания, вроде гаданий на кофейной гуще. Я не говорю про использование произведений Х-низма, аналогичное использованию пятен Роршаха - для самопознания, диагностики и прочих подобных целей. А вот именно гадания, попытки узнать будущее или получить какие-то ответы от «судьбы» или неких «сил» - дело совершенно не полезное. Таким вообще никогда не нужно заниматься и, повторюсь, использования Х-низма для этого лучше всячески избегать.

Совершенно незачем делать вещи разрушительные и вредные, ведь и без того есть множество областей для конструктивного приложения своих творческих сил.

4. Дополнительная польза от процесса и результата применения методики

В прошлом тысячелетии, в 90-е годы XX века, когда я только начинал рисовать глифы, это было лишь способом провести свободное время и отвлечься. Глифы тогда ещё не назывались глифами, названия у методики рисования тоже не было, но сама она позволяла мне - вообще ни разу не художнику! - нарисовать что-то вменяемое. Что-то непонятное и абстрактное, но при этом достаточно эстетически приятное - как минимум, для себя самого.

Тогда я обратил внимание на то, что процесс рисования был умиротворяющим. Ещё - что я ощущал удовлетворение, когда завершал рисование глифа. И ещё - что я мог видеть в изгибах его контуров какие-то фигурки и распознавать связанные с ними смыслы, которые проявлялись у меня в уме.

Эти смыслы иногда были связаны с важными для меня вопросами и приводили к проявлению нужных ответов - о себе самом и о мире вокруг меня.

Иными словами, рисование глифов имело для меня самого некоторый терапевтический эффект.

Всё это было просто побочным результатом, а не целью. Цели вроде как не было, кроме, разве что, банального «убийства времени».

Кто-то из моих товарищей обратил внимание на эти произведения и дал им шутливое название, из которого затем появилось имя «Икс-низм» или «X-низм». Кто-то другой удивился, что вот такая абстрактная штука выглядит странно притягательно. Всё это откладывалось в памяти, а тем временем я просто практиковал - просто сам для себя. Глифы я обычно уничтожал сразу после их создания.

Параллельно с этим в памяти откладывались различные факты, теории и мнения: о разуме, сознании, подсознании и многих других вещах. Со временем они в достаточной мере устоялись и оформились в более-менее целостную картину, которой я готов поделиться.

Сейчас я объясняю побочные эффекты от рисования глифов так:

- Процесс рисования имеет достаточно чёткую структуру и методику. Сосредоточение внимания на нём снижает уровень возбуждения и тревожности, что ощущается как чувство умиротворения.
- У процесса рисования есть явный конечный результат - новый глиф. Он воспринимается как успешное завершение дела, пусть даже дело это совсем не велико. Завершение дела включает механизм «внутренней награды», появляется ощущение некоторой удовлетворённости.
- Во время рисования происходит переключение между типами мышления и между полушариями мозга - от логического и словесного вида мышления к образному, от правого полушария к левому и обратно. Из-за этого какие-то результаты работы бессознательной части ума могут проявиться в сознательной области.

В предыдущем абзаце - то, что я называю «гипотезой о переключении».

Есть мысль, которую я более или менее сознательно обдумываю, есть множество моих подсознательных процессов (включая те, что связаны с рисованием глифа). Я переключаю сознательное внимание на рисование глифа, а вопрос, который у меня был в сознании до этого, как будто передаётся подсознанию. Когда же рисование завершено, я могу вернуть прежнюю мысль обратно в сознательную область - возможно, уже вместе с результатом подсознательной обработки. Этот результат может прийти в виде озарения, а может проявиться как образ или смысл, возникающий при рассматривании глифа.

На практике можно пробовать перед началом рисования задавать себе самому какой-то вопрос, а затем пытаться увидеть ответ в образах или смыслах, возникающих при рассматривании созданного глифа - вращая его во все стороны и вглядываясь в его контуры.

Предполагаю, что сообщения от собственного подсознания проявляются примерно следующим образом:

- Сначала сознательно формулируется запрос или вопрос для своего подсознания, затем сознание переключается на процесс рисования глифа, отвлекается от этого вопроса, а подсознание получает разрешение работать, обрабатывать поставленную задачу.
- Ответ подсознания проявляется через случайные выборы, которые происходят в процессе рисования, а также через последующую интерпретацию образов, возникающих при рассматривании глифа.

Это предположение я основываю на собственном опыте, без каких-то научных исследований и подтверждений.

Резюмируя, Х-низм может послужить терапии и самопознанию человека, равно как и познанию внутреннего мира человека - ума, разума, сознания, подсознания, вот этого всего.

Мысли на будущее

По аналогии с хендмейд Х-низм можно называть майндмейд.

Хоть для рисования и используются пальцы и руки, всё же именно разум, подсознание - те мои части, которые формируют глиф.

Ещё одну дополнительную пользу я вижу в совместной деятельности художников, практикующих Х-низм - общение, развитие методики, обмен идеями и примерами практического использования.

Может оказаться интересной практика, в которой разные художники одновременно создают свои авторские глифы из одинакового созвездия точек.

Ещё более интересной может стать интерпретация этих глифов, попытка уловить сообщения, которые подсознание художников вкладывает в рисунки.

Думаю, что возможно также создание глифов в форме диалога - когда один художник создаёт глиф, а другой рассматривает его и создаёт свой новый глиф в ответ.

Здесь может проявиться общение подсознаний, глифы же окажутся своеобразным графическим языком этого общения.

Пока что об этом всём можно лишь строить предположения.

Мысль напоследок

Художников, практикующих Х-низм, можно рассматривать как точки созвездия.

Созданные ими глифы и их практические применения - как своего рода пространство основного контура.

Сообщество, если таковое возникнет, и результаты совместной деятельности - как наружный контур.

Всё вместе это похоже на глиф.

5. Правовая информация

5.1. Отказ от гарантий и ограничение ответственности:

Настоящая методика предоставляется «как есть». Автор разработал её независимо и добросовестно, основываясь на собственном опыте и интуиции. Автор не проводил патентного поиска и не гарантирует, что использование методов, описанных в данном документе, не нарушает чьи-либо патентные права. Пользователи методики принимают на себя все риски, связанные с возможным нарушением прав третьих лиц в своих юрисдикциях.

5.2. Лицензионное уведомление

Вы можете свободно использовать эту методику, в том числе в коммерческих целях, при указании названия методики (Х-низм, Хнизм, Икс-низм, Икснизм, X-nism, Xnism) и, желательно, её авторства (XnismArtist).

Вы можете свободно распространять, адаптировать и развивать эту методику при обязательном условии:

- указания названия методики (Х-низм, Хнизм, Икс-низм, Икснизм, X-nism, Xnism) и её авторства (XnismArtist);
- размещения активной ссылки на оригинальную методику (https://archive.org/details/x-nism_1.0_ru);
- указания на изменения, внесённые в оригинальную методику;
- распространения производных методик под лицензией Creative Common Attribution-ShareAlike 4.0 International (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

5.3. Развёрнутое пояснение

5.3.1. Что вы МОЖЕТЕ делать (Ваши права):

Использовать везде: Методика открыта для использования в любой стране и на любой цифровой платформе.

Зарабатывать: Вы можете создавать на основе этой методики любые коммерческие продукты и продавать их без ограничений.

Копировать и делиться: Вы можете копировать и распространять эту методику как вам угодно.

Изменять и улучшать: Вы можете вносить любые изменения и создавать новые версии этой методики.

5.3.2. Что вы ОБЯЗАНЫ делать (Условия):

Принимать риски: Вы используете методику «как есть». Если в вашей стране кто-то запатентовал похожий способ - это ваша зона ответственности.

Быть честным: Вы не имеете права заявлять, что автор методики лично одобряет ваш продукт или является вашим партнером, если у вас нет на то отдельного договора.

Упоминать автора: Для любого продукта, сделанного по этой методике, вы должны указать её название (X-низм, Хнизм, Икс-низм, Икснизм, X-nism, Xnism) и псевдоним автора (XnismArtist), а также дать активную ссылку на оригинал методики (https://archive.org/details/x-nism_1.0_ru).

Сохранять свободу: Если вы решили изменить саму методику и опубликовать её обновленную версию, вы должны выпустить её под той же лицензией CC BY-SA 4.0.

Контакты:

xnismartist собака gmail точка com

Галерея:

https://www.instagram.com/xnismart/

https://x.com/xnismart